

Manual

Contenido

Introducción **11**

Puesta en marcha **13**
Requisitos del sistema 13
Instalación 14

Inicio rápido **15**

Tutorial **17**
Parar, leer y jugar 18
Tu primera aldea 18
Recursos mineros 19
Fabricación de mercancías 20
Comercio de mercancías 21
Entrenamiento de soldados 21
Entrenamiento de un líder 22
Absorción de aldeas independientes 22
Rutas comerciales de caravanas 23
Represión de la resistencia 24
Torres de la Ciencia 24
Desertores y contraespionaje 25
Fábricas de armamento 25

Puertos y barcos 25
Fryhtans y poderes superiores 25

Comienzo del juego **27**
Opciones iniciales 27
Un jugador 28
Varios jugadores 28
Opciones de un nuevo juego 28
Enciclopedia 31
Sala de Famosos 31

Controles y pantallas **33**
Reinos y nacionalidades 33
Pantalla principal 34
Botón Menú y controles del juego 35
Velocidad del juego 36
Controles del Mapa del mundo 36
Resumen del Reino 37
Controles del Mapa principal 38
Pantalla de información de selecciones 40
Enlaces 40
Pergaminos de información 41
Superposición de mensajes de texto 50
Controles del teclado 51

Unidades **53**
Información básica 54
Iconos de profesiones 55
Iconos de nacionalidades 56
Entrenamiento de unidades 56
Movimiento de unidades 57
Ataque con una unidad 58
Recuperación del vigor 58
Obtención de objetos y botines 59
Órdenes especiales comunes 59
Detalles sobre unidades 60
Granjeros campesinos 60
Rey 61

General 62
Soldado 64
Especialista en construcción 66
Minero 68
Fabricante 69
Investigador 71
Espía 72
Caravanas 77
Barcos 79
Armas avanzadas 84
Seres Supremos 86

Edificios **89**
Construcción de edificios 89
Entrar en un edificio 90
Dentro de un edificio 90
Salir de un edificio 91
Traspasos entre edificios 92
Reparación de edificios 93
Eliminación de edificios 94
Detalles sobre edificios 94
Aldea 95
Fortaleza 97
Mina 99
Fábrica 100
Mercado 102
Puerto 104
Posada 106
Torre de la Ciencia 107
Fábrica de armamento 108
Sede del Poder 110

Conceptos, detalles y victoria **113**
Territorio, lealtad y reputación 113
Control territorial 113
Lealtad 113
Resistencia y lealtad 115
Reputación 115

Deserción y rebelión 117
Deserción 117
Rebelión 117
Economía 118
Alimentos 118
Crecimiento de población 118
Gastos y beneficios 118
Diplomacia 120
Permitir ataques 120
Opciones de acuerdos 121
Tensión diplomática 124
Combate 124
Rendición 125
Espionaje 125
Ver secretos y destreza del espía 126
Visibilidad y lealtad 126
Espías encubiertos como generales 126
Espías encubiertos como Reyes 126
Fryhtans y Pergaminos del Poder 127
Fuerzas de la naturaleza 127
Fuego 127
Climatología 127
Climatología adversa 128
Terremotos 128
Puntuación y victoria 128

El Libro elemental del Príncipe Chan **129**

Control político 129
Minería 130
Fabricación 130
Una aldea feliz 131
Enlace con un mercado y una aldea feliz 132
Una aldea cuidadosamente controlada 133
Progresos de la conversión pacífica 134
Un puesto de operaciones 135
Un puerto concurrido 136
Los once puntos 137

El Diccionario geográfico del Príncipe Chan 139
Diferencias militares entre naciones 139
Armas de guerra avanzadas 141
Tiempo y coste de unidades 142
Costes de construcción 143
Requisitos previos para la investigación 144
Datos numéricos 144

El Libro de la sabiduría del Príncipe Chan 145
Sobre el Rey y sus vasallos 145
Sobre la lealtad y la riqueza 145
Sobre los alimentos y la población 146
Sobre el entrenamiento 146
Sobre la economía y los beneficios 147
Sobre la estupidez de los campesinos 147
Sobre la adquisición de aldeas 147
Sobre los asalariados y los mercenarios 149
Sobre la asignación de especialistas 150
Sobre la diplomacia con otros Reyes 150
Sobre el uso de las tropas en la batalla 151
Sobre los rebeldes 151
Sobre los espías 152
Sobre el deterioro de la reputación de otros 153
Sobre las coronaciones y las virtudes reales 153
Sobre los rumores y otros consejos 153

Glosario 155

Créditos 161
Interactive Magic 161
Enlight Software 162



Introducción

No es el objetivo de esta crónica dar a conocer la procedencia de los Siete Pueblos que poblaron esta tierra. Digamos que, en un tiempo tan lejano que ni siquiera los abuelos de nuestros abuelos llegan a recordar, la tierra pertenecía a los monstruosos Fryhtans; por lo tanto, ellos poseen los más antiguos secretos. En el interior de sus oscuras guaridas, las riquezas y el poder de los propios dioses están fuera del alcance de los nuevos Pueblos que van llegando a estas tierras.

Los Fryhtans podrían haber sido expulsados hace mucho tiempo, y la tierra habría quedado en paz, pero no fue así por el hecho de que nuestros pueblos, todos y cada uno de ellos, poseen un idioma, una cultura y un dios diferente. Cada uno de los Siete Pueblos tiene su propia solidez y punto débil, y su propio Rey. Unidos, los Pueblos serían invencibles, capaces de gobernar la tierra por siempre, en paz y prosperidad. Los Reyes sueñan con la unidad. Pero su condición de hombres y no de dioses, hace que cada Rey desee celosamente alcanzar el poder absoluto para gobernar a todos los demás pueblos.

Esa es la razón por la que seguimos siendo débiles, seguimos divididos y somos vulnerables: Siete Reinos. Sin embargo un día aparecerá un Rey inteligente, poderoso y honorable. Un Rey digno y capaz de unir a los Siete en Uno.

Esta crónica abarca innumerables provincias y territorios. Cada relato es un nuevo cuento que a pesar de ser nuevo resulta familiar. En todos aparecen los terribles Fryhtans; en todos, los Siete Pueblos. Los Reyes locales luchan por dominar y probar su derecho a gobernar a todos. Estos son relatos de alianzas y guerras, de retorcidos complots y grandes amistades, de legendarias caravanas y de desafiantes travesías marítimas, de famosos logros y de trágicas muertes. Cada relato repite la conocida historia de la tierra: Siete Pueblos, Siete Reinos y el reto de llegar a ser el que una a los demás.

–transcrito por Brian el Flaco, de la Canción de Arnold,
encontrado en la biblioteca del Príncipe Chan



Cuando llegaron los días de primavera y se llevaron las nieves invernales en el tercer mes del segundo año de reinado del Rey William el Normando, se despejó el camino para que los soldados del Rey pudiesen caminar libremente por la tierra y propagar la voluntad de su señor. William poseía gran capacidad de persuasión con los pueblos de las aldeas Mayas lejanas para que aceptasen su mando, pero pasado un tiempo, William no pudo esperar a que las aldeas cediesen a sus propósitos. Envió a sus tropas a persuadir a los campesinos renegados, que debían morir si ofrecían resistencia.

Los aldeanos lucharon, y muchos de ellos murieron aquel día, pero los soldados se regocijaron cuando al fin la aldea cedió y sus habitantes supervivientes se arrodillaron jurando lealtad al Rey William. Mientras los soldados regresaban alardeándose de su victoria, muchos campesinos empezaban a hablar mal de William, calificándole de tirano desconocedor de la misericordia y del honor, y propagaron la palabra tiranía por toda la tierra. Los pueblos Mayas, especialmente los que eran súbditos del reino de William, lloraron la pérdida de sus hermanos, y en sus corazones nació el odio a su Rey.

Una segunda aldea, formada también por campesinos y obreros Mayas, alzó sus armas en rebeldía. William envió a su mejor y más leal general Normando y a todos sus soldados para apagar los gritos de rebelión. De nuevo, los hombres de William salieron victoriosos. Pero los generales Mayas de William le volvieron la espalda, ofreciendo sus servicios a un Rey vecino, Alexos el Griego. Entonces comenzó la guerra entre William y Alexos, pues William no pudo tolerar dicha traición.

William dirigió sus tropas a la batalla contra sus antiguos generales, y fue muerto. Su reino no desapareció, pero el trono fue ocupado por Harold, un gobernante no sometido a prueba, con pocas dotes de mando. La lealtad de todos los vasallos del reino sufrió, porque aunque muchos hubiesen servido a un tirano sin escrúpulos, muchos menos tolerarían a un joven necio.

Cuando llegaron los meses de verano, Harold se encontró con que sus mejores generales y tropas se habían unido a los Griegos, quienes recompensaban con espléndidos obsequios y condecoraciones. En los cofres de Harold no había ni una moneda de oro, en sus graneros no había alimentos, y en sus mercados no había comercio. Una sola tropa de soldados Normandos era lo único que quedaba de su ejército. Se trataba sólo de la tenue sombra del poderoso reino que una vez fue gobernado por William.

Alexos se dio cuenta de todo esto y envió un ejército para aplastar a Harold. Se dice que el último Rey Normando tuvo una muerte cobarde, abatido mientras huía hacia la maleza. De esta forma finalizó el reinado Normando sobre estas tierras, consecuencia de la impaciencia de un tirano. Y de esta forma en estas regiones, los Griegos se convirtieron en el más fuerte de los Siete.

–parte de Las Historias de Tate,
encontradas en la biblioteca del Príncipe Chan



Puesta en marcha

Requisitos del sistema

Para ejecutar *Seven Kingdoms*, necesitas el hardware y software siguiente:

- Una máquina (que incluya unidad de CD-ROM, dispositivos de entrada, tarjeta de vídeo y tarjeta de sonido) ejecutando Windows 95.
- Procesador 486DX4 a 100 MHz; se recomienda procesador Pentium o Pentium II.
- Un mínimo de 16 megabytes de RAM.
- Espacio en disco duro suficiente para el juego y para los archivos estándar de Windows.
- Tarjeta de vídeo compatible con DirectX que admita un mínimo de 256 colores y una resolución de 800x600.
- Tarjeta de sonido compatible con DirectX. Se recomienda la posibilidad de reproducir música desde el CD-ROM.

NOTAS: *Seven Kingdoms*, como la mayoría de los productos Windows 95, es posible que utilice temporalmente algo de espacio del disco duro mientras el juego está en marcha. Este espacio puede ser superior o inferior al espacio utilizado durante la instalación. La cantidad exacta depende de tu máquina, pero recomendamos disponer de un mínimo de 20 megabytes de espacio libre en el disco duro después de la instalación.

Seven Kingdoms utiliza DirectX 5.0, un conjunto avanzado de controladores para Microsoft Windows 95. Estos pueden instalarse con el juego. Sin embargo, si ya tienes instalado DirectX 5.0 o una versión mas avanzada de controladores DirectX, recomendamos que no instales DirectX 5.0 de nuevo.

Instalación

Deberás instalar *Seven Kingdoms* desde el CD-ROM en el disco duro. No puedes jugar con el juego directamente desde el CD-ROM.

Instalación automática: Para instalar el juego, inserta el CD-ROM en la unidad. Espera un minuto o dos (algunas veces incluso más). Después de un rato, aparece una pantalla de *Seven Kingdoms*. Las instrucciones que aparecen en pantalla te indicarán el resto del proceso de instalación.

Instalación manual: Algunas veces la pantalla de *Seven Kingdoms* no aparece de forma automática cuando insertas el CD-ROM. Esto significa que tu máquina no tiene la Reproducción automática activada o que ha sido desactivada. Inicia el juego de forma manual siguiendo los pasos listados a continuación:

1. Inserta el CD-ROM en la unidad.

2. Localiza la letra de unidad asociada a la unidad de CD-ROM. Normalmente, se trata de la letra que sigue a la letra asignada a la unidad de disco duro. Por ejemplo, si tienes C: y D: como discos duros, E: normalmente es la unidad de CD-ROM. En caso de duda, ejecuta el Explorador de Windows para ver la letra de la unidad de CD-ROM.

3. Haz clic en el botón Inicio, situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla de Windows 95. Aparece un menú emergente.

4. Selecciona la opción Ejecutar del menú. Aparece el cuadro de diálogo Ejecutar, solicitando que escribas el nombre del programa, carpeta, etc.

5. Escribe lo siguiente: `d:\setup.exe`

Si la unidad de CD-ROM no es la D, utiliza la letra apropiada.

6. Haz clic en el botón Aceptar del cuadro de diálogo. Se ejecutará el CD-ROM y aparecerá la pantalla de instalación de *Seven Kingdoms*. Si no es así, ponte en contacto con el servicio de atención al cliente de Friendware en el número que aparece al principio de este manual.

Ejecución de *Seven Kingdoms*: Después de la instalación, deja el CD-ROM en la unidad. Para ejecutar *Seven Kingdoms* debes tener el CD-ROM en la unidad. Cuando insertas el CD-ROM, puedes ejecutar *Seven Kingdoms* directamente desde la pantalla que aparece. Como alternativa, si el CD-ROM ya está en la unidad, selecciona el botón Inicio, luego Programas, a continuación I-Magic y por último *Seven Kingdoms*.

Clics y clics con el botón secundario: En este manual se utiliza terminología Windows 95 estándar para las acciones con el ratón. Hacer clic significa pulsar el botón principal del ratón, mientras que hacer clic con el botón secundario significa pulsar el otro botón. En el caso de configuraciones para personas diestras, el botón principal es el izquierdo y el secundario el derecho, invirtiéndose los botones en el caso de personas zurdas.



Inicio rápido

Hay varias formas rápidas de empezar a jugar Seven Kingdoms. Seguir los tutoriales, aprender según se va jugando o leerse el manual.

- Tutoriales

  Puedes seguir el tutorial de este manual (consulta la página 17) o selecciona Un Jugador y a continuación Entrenamiento, para seleccionar uno de los tutoriales del programa.

- Aprender según se va jugando

  Si prefieres divertirte descubriendo nuevas cosas, sugerimos que por lo menos leas “Controles y pantallas” en la página 33. Consulta “Unidades” en la página 53 para temas relacionados con las unidades y “Edificios” en la página 89 para temas relacionados con los edificios. Los conceptos y opciones especiales se describen en “Conceptos, detalles y victoria” en la página 113.

- Lectura del manual

  Existen cuatro secciones importantes que describen cómo utilizar el juego. “Controles y pantallas” en la página 33 describe la distribución básica de la pantalla, los informes y las convenciones. Cada unidad disponible se describe en “Unidades” en la página 53. Cada edificio que puedes crear se describe en “Edificios” en la página 89. No olvides echar un vistazo al principio de ambos capítulos, ya que deberás manejar gran variedad de unidades y crear gran variedad de edificios para salir victorioso. Los tutoriales te ayudarán a comprender la interrelación. Finalmente, “Conceptos, detalles y victoria” en la página 113 ofrece detalles adicionales, como puede ser el significado de cada tipo de acuerdo diplomático.

  Puedes divertirte aún más si consultas de vez en cuando “El Libro de la sabiduría del Príncipe Chan” en la página 135.



Tutorial

Después de iniciar el juego, desde el menú de Opciones Iniciales, haz clic en **Un Jugador**, y luego haz clic en **Nuevo Juego**. Selecciona las opciones siguientes para el Nuevo Juego (para más detalles, consulta “Opciones de un nuevo juego” en la página 28):

Opciones básicas

Raza	Normando
Color	El que quieras
Reinos controlados por ordenador	6
Dificultad	Personal
Terreno	Uniforme
Masa de tierra	Grande

Opciones avanzadas I

Mapa del mundo	Explorado
Guerra con niebla	Desactivada
Tesoro del humano	Grande
Tesoro del ordenador	Pequeño
Agresividad del ordenador	Media
Fryhtans	Defensivos

Opciones avanzadas II

Recursos naturales al comienzo	6
Recursos naturales cercanos	Sí
Aldeas independientes	Más
Resistencia de aldeas independientes	Media
¿Aparecen nuevas aldeas?	Sí
¿Aparecen nuevos reinos?	No

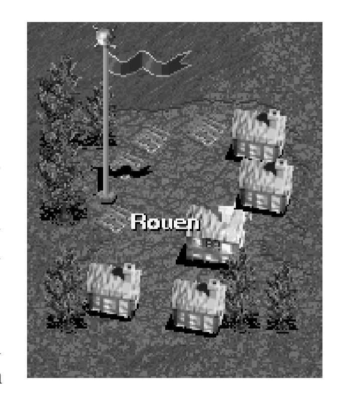
Acontecimientos aleatorios	Nunca
Objetivos	Marcar solo la opción Vencer a todos los demás Reinos.

Ahora haz clic en el botón Jugar de la parte inferior de la pantalla.

Parar, leer y jugar

Para hacer una pausa del juego, pulsa la tecla 0 de la parte superior del teclado. Después de terminar de leer una sección, reinicia la acción pulsando cualquier tecla numérica de la parte superior del teclado (1-9). Recomendamos que los principiantes pulsen 1 (velocidad más lenta). También puedes hacer una pausa y reanudar el juego utilizando el menú. Haz clic en la opción Opciones del menú, y luego utiliza el deslizador Velocidad del juego para controlar la velocidad del juego.

Tu primera aldea



El juego comienza con el mapa centrado en la aldea de Rouen. Verás la aldea y tu fortaleza. Tu Rey vive en la fortaleza, gobernando la aldea, con sus pacíficos granjeros campesinos Normandos. Para ganar, deberás ampliar tu reino hasta convertirlo en una potencia económica y militar que llegue a ser el único reino sobre la tierra.

Antes de continuar, te sería muy útil que te informaras sobre la terminología utilizada para referirse a los distintos elementos de la pantalla principal (consulta “Pantalla principal” en la página 34).

Primero, familiarízate con el paisaje. Para desplazar el Mapa principal (que ocupa el área izquierda y central de la pantalla), mueve el cursor del ratón en la dirección de desplazamiento. El rectángulo amarillo intermitente del Mapa del mundo (en la esquina superior derecha) muestra el área que aparece en el Mapa principal. Este rectángulo se desplaza al mismo tiempo que desplazas el Mapa principal. Para centrar el Mapa principal en un punto del Mapa del mundo, haz clic en el Mapa del mundo sobre la posición apropiada (consulta “Controles del Mapa del mundo” en la página 36).

Este tutorial cuenta con que tu posición inicial está sobre un gran continente. Cada nuevo juego de Seven Kingdoms comienza en un territorio completamente nuevo y único. Si tu aldea está aislada del resto del mundo, haz clic en el botón Menú, selecciona Salir al menú principal y comienza de nuevo hasta que tu posición esté sobre un continente.

Recursos mineros

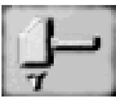
El primer paso para conseguir desarrollar un reino rico y poderoso es crear una fuerte economía. Para empezar deberás extraer las mercancías en bruto. Más tarde, construirás una fábrica que convierta los productos mineros en mercancías terminadas. A continuación, construirás un mercado en el que puedas vender las mercancías a tus ciudadanos y a otros reinos para conseguir grandes beneficios.





Busca un recurso natural cerca de Rouen. Haz clic en cualquier objeto extraño y lee los detalles que aparecen en la pantalla de información de selecciones de la derecha. Con el tiempo encontrarás un recurso natural: hierro, cobre o arcilla. Si no es así, sal y comienza de nuevo.

Construye una mina en el lugar donde encontraste el recurso para que puedas convertir el recurso en existencias mineras, necesarias para la fabricación, los beneficios y la prosperidad del reino. El primer paso es conseguir un minero. Selecciona tu aldea haciendo clic en ella. La pantalla de información de selecciones muestra los detalles de la aldea (consulta “Aldea” en la página 94).

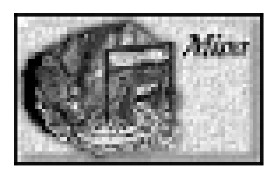



Entrena a un granjero campesino para convertirlo en minero. Haz clic en el botón **Entrenar** de las órdenes especiales de la parte inferior, y a continuación selecciona **Minería** en la lista. La barra de progreso que aparece en la parte inferior de la pantalla de información de selecciones muestra el progreso del entrenamiento del minero. Cuando termine, tu minero aparecerá en el exterior de la aldea. Haz clic en el minero para ver la información detallada de tu nuevo especialista (consulta “Minero” en la página 68).

A continuación, construye la mina. Haz clic en el botón **Construir** de las órdenes especiales y selecciona el icono con forma de **Mina**. Haz clic en el depósito de minerales. Tu minero se dirigirá a dicha posición y comenzará a construir la mina. Aparecerá una línea de enlace entre la mina y la aldea de Rouen. Si el círculo del final de la línea está abierto, los campesinos de la aldea se convierten en trabajadores mineros de forma automática y gradual una vez acabada la mina.

Cuando la mina está terminada, el minero permanece en la mina y se convierte en tu primer trabajador minero. Si es posible vivirá en la aldea enlazada, incrementando en uno su población al hacerlo. El minero no aumentará el suministro de alimentos, sólo los granjeros campesinos pueden hacerlo.

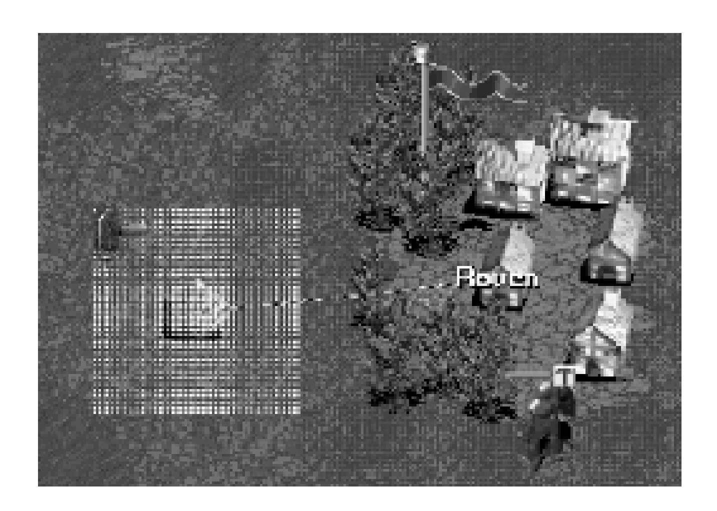
Fabricación de mercancías





El siguiente paso es construir una fábrica que convierta las existencias mineras de tu mina en existencias de productos que puedan venderse en el mercado. Haz clic en tu aldea de Rouen y entrena a un granjero campesino en la construcción. Cuando aparezca tu nuevo especialista en la construcción en el exterior de la aldea, haz que construya una fábrica igual que hiciste con el minero para la construcción de la mina. El especialista en la construcción puede construir una gran variedad de edificios.

Asegúrate de situar la fábrica en un lugar enlazado con la mina y con la aldea. Así garantizarás que la fábrica tenga obreros proporcionados por la aldea y existencias mineras de la mina. A continuación, entrena a un fabricante para que trabaje en la fábrica. Cuando aparezca, selecciónalo y haz clic con el botón secundario sobre la fábrica, indicando al fabricante que se dirija a la fábrica. Cuando llegue, haz clic en la fábrica. El nivel de destreza del especialista en fabricación es de 20, el doble que el de los recién reclutados de la aldea. Ambos, el especialista y los reclutados de la aldea, mejorarán a medida que adquieran experiencia en la fábrica. Esto ocurre con todos los especialistas, aprenden sobre la marcha.



Comercio de mercancías



Cuando tu especialista en la construcción termine la fábrica, se quedará en el exterior en espera de tu próxima orden. Haz que construya un mercado. Ten cuidado al elegir la posición del mercado para que existan líneas de enlace que conecten el mercado con la mina, la fábrica y la aldea de Rouen.

La misión principal del mercado es vender las existencias de productos de la fábrica a tus aldeanos. A todos los obreros de la mina y de la fábrica les encanta las mercancías selectas, realmente más que a los campesinos normales, y puedes sacar buen provecho de ello.

Tu mercado también puede vender el exceso de existencias mineras y de pro-

Jul 26, 1002 El Reino de Eowils finaliza su acuerdo amistoso contigo.

ductos a otros reinos. Sin embargo, necesitarás establecer un acuerdo comercial con dicho reino. Por lo tanto, si aparece un mensaje indicando que otro reino desea establecer un acuerdo comercial contigo, haz clic en el cuadrado de color que aparece al principio de la línea, y a continuación haz clic en Aceptar después de haber seleccionado la respuesta. Si el otro acepta, no te sorprendas si construye un mercado junto al tuyo. No te preocupes por esto, su mercado puede generarte algunos ingresos extras. Para más detalles, consulta “Mercado” (página 102), “Caravanas” (página 77) y “Economía” (página 117).

Entrenamiento de soldados





Existen seis reinos más ahí afuera, por lo que quizás deberías reclutar y entrenar un ejército que proteja tu economía en alza. Selecciona tu aldea de Rouen y haz clic en el botón **Reclutar** ocho veces. Así reclutas a ocho campesinos, que aparecen en el exterior de la aldea. Observa que la lealtad de la aldea cae en picado. Afortunadamente, tu Rey que está en la fortaleza junto a la aldea restablecerá gradualmente la situación con su presencia. Además, todos esos buenos trabajos que se están haciendo en la mina y en la fábrica, y las mercancías en el mercado, incrementarán la lealtad con el tiempo.

Mientras tanto, selecciona a tus ocho reclutas arrastrando un cuadro a su alrededor. Ahora haz clic con el botón secundario en tu fortaleza. Los ocho entrarán en la fortaleza y se convertirán en soldados. Haz clic en la fortaleza para ver a tus nuevos soldados en el interior y observar el progreso de su entrenamiento en el combate. Haz clic en el icono de la cabeza de un hombre en concreto para seleccionarlo y ver detalles sobre él. Para sacar a un hombre de la fortaleza, haz clic con el botón secundario sobre el icono de su cabeza. Para hacerlo regresar de nuevo, haz clic con el botón secundario sobre la fortaleza o haz clic en el botón **Retirada** de órdenes especiales.

Entrenamiento de un líder





Cada fortaleza que crees deberá tener un líder, que puede ser un general o un Rey. De lo contrario, la fortaleza no podrá controlar la aldea de forma adecuada, y los soldados de su interior no recibirán ningún tipo de entrenamiento. Para crear un nuevo líder, selecciona Entrenar y luego Liderazgo. Cuando finalice el entrenamiento, aparecerá un soldado en el exterior de la aldea con capacidad de liderazgo extra. Para convertirlo en general, selecciónalo y haz clic en el botón **Ascender**.



Un buen método para hacer que tu nuevo líder adquiera experiencia "sobre la marcha" es ponerlo en el interior de una fortaleza y hacer que mande las tropas. Selecciona tu fortaleza junto a Rouen, haz clic en el icono de la cabeza de tu Rey para seleccionarlo, y a continuación haz clic con el botón secundario del ratón para que abandone la fortaleza. Ahora haz clic para resaltar a tu nuevo líder y haz clic con el botón secundario sobre la fortaleza para que entre y se convierta en el nuevo comandante.

Absorción de aldeas independientes

Ya es hora de que te plantees la expansión de tu imperio. ¡Hay cientos de campesinos ahí afuera que necesitan tu mano firme y dirigente para convertirse en miembros productivos de una sociedad más grande y mejor! Bien, al menos eso es lo que dice el bufón de la corte.

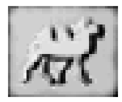
Inspecciona las aldeas neutrales haciendo clic sobre los puntos blancos de mayor tamaño que aparecen en el Mapa del mundo. Busca una cuya población mayoritaria o total esté formada por Normandos. Un método sencillo para saber si habitan Normandos es fijarse en las casas de la aldea, ya que se distinguen por sus colores negro y blanco. Observa también el casco que visten los Normandos (consulta "Iconos de nacionalidades" en la página 56).

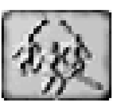
Cada nacionalidad de las aldeas neutrales se resiste a tu gobierno. Tu objetivo es reducir la media de resistencia total de la aldea a nada. En ese momento tienes la posibilidad de que declaren a tu Rey como su líder, pasando la aldea a formar parte de tu reino.

El primer paso es construir una nueva fortaleza justo al lado de su aldea. Selecciona a tu especialista de la construcción o a tu Rey y utilízalo para construir la fortaleza al lado de la aldea neutral seleccionada. Asegúrate de que la fortaleza está dentro de la distancia de enlace con la aldea. Cuando esté terminada la fortaleza, coloca a tu Rey en su interior. Deberías enviar a uno o varios soldados de la fortaleza situada junto a Rouen a esta nueva fortaleza para proteger a tu Rey.

Cuando el Rey esté en la fortaleza, haz clic de nuevo en la aldea. La resistencia de los campesinos Normandos comenzará a disminuir lentamente. Cuando la media de resistencia de la aldea baje de 50, utiliza a tu especialista de la construcción para construir un mercado junto a la aldea.

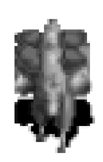
Rutas comerciales de caravanas





Un mercado funcionando junto a tu nueva aldea ayuda a reducir su resistencia y puede impulsar la creación de lealtad una vez que los campesinos icen tu bandera en la plaza de la aldea. Para crear este mercado, deberás establecer un enlace comercial para transportar las existencias de productos del mercado de Rouen hasta tu nuevo mercado.

Haz clic en el mercado de Rouen y luego en el botón Alquilar Caravana de órdenes especiales. Aparecerá una caravana de camellos en el exterior del mercado. Haz clic en el camello para seleccionarlo y verás que la caravana dispone de tres paradas diferentes. El mercado de Rouen es la primera por defecto. Para definir el nuevo mercado como segunda parada, haz clic en el segundo botón Definir Parada, y a continuación haz clic en el nuevo mercado. Haz clic sobre el área correspondiente del Mapa del mundo para que aparezca el otro mercado en el Mapa principal y poder hacer clic en él.



Las caravanas normalmente son bastante inteligentes y saben qué mercancías deben recoger y cuáles deben dejar. Siempre tratan de transportar la máxima carga e intentan obtener la máxima cantidad de dinero en cada parada. Sin embargo, existen una serie de controles específicos para las caravanas (consulta “Caravanas” en la página 77).

También es posible definir relaciones comerciales entre reinos, pero es más complicado. Para más detalles, consulta “Mercado” (página 102) y “Economía” (página 117).

Represión de la resistencia

Aunque los Normandos de la nueva aldea ofrezcan poca resistencia, las otras nacionalidades pueden tener el nivel de resistencia muy alto. Si no te importa perder un poco de reputación, utiliza la fuerza para controlar a estos necios obstinados. Sin embargo, simplemente puedes esperar a que la resistencia de los Normandos sea tan baja que la media total esté por debajo de 30.

Para utilizar la fuerza, selecciona la fortaleza de Rouen y haz clic en el botón Salida de órdenes especiales. Todos tus soldados saldrán inmediatamente de la fortaleza. Si tu general no abandona la fortaleza, haz que salga también (haz clic en la fortaleza, luego en el general y a continuación clic con el botón secundario en el icono de su cabeza). Arrastra un cuadro alrededor de todos tus soldados y el general, haz clic con el botón secundario sobre un lugar próximo a la aldea resistente. Tus tropas se dirigirán hacia allí como una unidad.

Cuando lleguen tus hombres, haz clic con el botón secundario sobre la aldea. Cuando tus hombres ataquen la aldea, los aldeanos más resistentes saldrán y lucharan contra tus soldados. Sin embargo, tus hombres están bien entrenados (eso espero) y al mando de un general, así que deberías vencer. Puedes sacar a tu Rey y a los soldados de su fortaleza para que se unan a la lucha, y así acelerar la derrota de los aldeanos y reducir tus pérdidas. Cuando venzas, haz clic en la aldea para ver los resultados. La mayoría de las nacionalidades que quedan en la aldea deberán tener un nivel de resistencia de 30 o inferior. Si aún quedan nacionalidades con alto nivel de resistencia en la aldea, aplica el mismo tratamiento.

Cuando acabes, puedes hacer clic en la fortaleza de Rouen y en el botón **Retirada de órdenes** especiales (ver más arriba). También tienes la posibilidad de enviar al general y algunos soldados de regreso pero manteniendo el resto con tu Rey en la nueva aldea. Si lo haces, deberías reclutar algunos campesinos de Rouen para que la fortaleza de Rouen tenga su guarnición al completo.

Torres de la Ciencia

Deberías plantearte construir una Torre de la Ciencia que te permita investigar sobre armas avanzadas. Un campesino entrenado en investigación podrá construir y trabajar en una Torre de la Ciencia. Una buena idea sería construir las torres dentro de la distancia de enlace con una de tus aldeas, para que los aldeanos locales puedan convertirse en especialistas en investigación. Cuando tienes la torre construida y al menos un investigador en su interior, puedes elegir el arma a investigar.

Desertores y contraespionaje

Durante el transcurso del juego, recibirás avisos informando que algunas fuerzas de la oposición desertan a tu bando. Asigna el trabajo apropiado a estos nuevos vasallos, pero ten cuidado, puede haber espías entre ellos enviados para destruir tu reino. Para contrarrestar cualquier posible acción de espionaje, entrena a tus propios espías y sitúalos dentro del mismo edificio en el que se encuentran los desertores. También puedes utilizar a los espías como "carne de cañón" para el combate. Si estás convencido de que un hombre es un espía, haz clic en la X que aparece delante de su barra de vigor. Los espías son ejecutados inmediatamente y desaparecen. Los hombres honestos son expulsados de tu reino. Más tarde pueden aparecer como especialistas en cualquier sitio.

También puedes utilizar a espías para reducir la resistencia de los neutrales o para conseguir distintos objetivos clandestinos en otros reinos. Para más detalles, consulta "Espía" (página 72) y "Espionaje" (página 125).

Fábricas de armamento

Después de que tus investigadores de una de las Torres de la Ciencia descubran un arma avanzada, deberías construir una fábrica de armamento. Estos edificios te permiten crear las armas avanzadas inventadas en tus Torres de la Ciencia. A diferencia de una fábrica normal, la fábrica de armamento no necesita existencias mineras. Sin embargo, al igual que una fábrica normal, una fábrica de armamento necesita una plantilla de especialistas en fabricación. Para más detalles, consulta "Fábrica de armamento" (página 108) y "Armas avanzadas" (página 84).

Puertos y barcos

Puedes construir un puerto en la línea costera y un barco mercante (que transporte mercancías para el comercio como las caravanas) o un transporte (que transporte hombres y armas para la guerra) en el puerto. Los barcos mercantes pueden funcionar igual que las caravanas pero por el mar, con puertos que tienen una función parecida a la de los mercados. Sin embargo, para que un puerto funcione debe estar enlazado con un mercado real, o debe utilizar una caravana para el transporte de mercancías entre el mercado y el puerto. Para más detalles, consulta "Puerto" (página 104) y "Barcos" (página 79).

Fryhtans y poderes superiores

Cuando hayas reunido un conjunto de tropas lo suficientemente fuerte, deberías asestar algún golpe a los Fryhtans. Es recomendable que guardes el juego antes de dedicarte a este deporte, ya que los Fryhtans pueden ser un duro oponente.

Haz clic en los cuadrados blancos de menor tamaño que aparecen en el Mapa del mundo y localiza una Guarida Fryhtan. Existen distintos tipos de Fryhtans: Deezboanz, Holgh, Karrotten, Pfith, Rattus, Sauroid, Wyrms y otros. Reúne junto a la guarida a todos los soldados a los que quieres hacer participar. Tus soldados lucharán mejor si todos los hombres de la fortaleza luchan juntos con el líder de dicha fortaleza.

Selecciona tus soldados y haz clic con el botón secundario en la guarida. Los Fryhtans salen y comienza la batalla. Cuando venzas, si es que lo consigues, encontrarás oro y quizás un pergamino del poder. Para más detalles, consulta “Sede del Poder” (página 110) y “Seres Supremos” (página 86). Para recoger un objeto, mueve a uno de tus hombres sobre él. Para recoger un pergamino, tendrás que utilizar a un hombre de su misma nacionalidad. Los pergaminos tienen una letra que indica la nacionalidad: C-China, G-Griega, J-Japonesa, M-Maya, N-Normanda, P-Persa o V-Vikinga.

Para más información sobre sugerencias y consejos acerca del juego, consulta “El Libro de la sabiduría del Príncipe Chan” en la página 135. ¡Es todo tuyo! Buena suerte y espero que consigas el poder.



Comienzo del juego

Para comenzar a jugar, necesitas definir las opciones que se describen en este capítulo.



Opciones iniciales

Haz clic en las opciones iniciales que prefieras:

- **Un Jugador:** Juego individual en tu máquina. Consulta “Un jugador” para más información.
- **Varios Jugadores:** Juego contra varias máquinas, cada una controlada por un jugador humano. Consulta “Varios jugadores” en la página 28 para obtener más información.
- **Enciclopedia:** Enciclopedia de referencia de los datos del juego (consulta la página 31).
- **Sala de famosos:** Los mejores jugadores de Seven Kingdoms y sus puntuaciones (consulta la página 31).
- **Créditos:** Créditos de los creadores del juego.
- **Salir:** Salir del juego a Windows 95.

Un jugador

Puedes iniciar un juego nuevo, cargar uno anterior o utilizar los tutoriales de software. Si seleccionas un juego nuevo, podrás definir o redefinir las opciones del juego. Consulta “Opciones de un nuevo juego” en la página 28 para más detalles.

Varios jugadores

Seven Kingdoms está diseñado de tal forma que es necesario un CD-ROM para cada cuatro jugadores. Asegúrate de instalar el juego completo en las máquinas que no van a utilizar el CD-ROM.

Existen cuatro opciones de conexión para el juego de varios jugadores: Red IPX, Red TCP/IP, Módem y Conexión directa. Haz clic en el tipo de conexión que quieras utilizar. En el campo Tu nombre, escribe el nombre de tu Rey y en el campo Juego guardado, escribe el nombre del archivo del juego guardado (que debería coincidir).

Uno de los jugadores deberá definir el juego. Se trata del jugador que hace clic en el botón **Crear**. El resto de jugadores se unen al juego haciendo clic en el botón **Participar**. Para volver a la pantalla anterior, haz clic en **Cancelar**.

Creador del juego: Cuando creas un juego, vas directamente a la pantalla de opciones del juego para varios jugadores. En ella puedes seleccionar las opciones del juego.

Participante del juego: Si te unes a un juego, verás una lista de los juegos disponibles que se han creado. Si no hay ninguno, espera a que el jugador que está creando el juego seleccione las opciones correspondientes y cree uno. Para unirte al juego, haz clic en el botón que está junto al nombre del juego y haz clic en el botón Participar de la parte inferior de la pantalla. De esta forma llegas a la pantalla de opciones del juego.

Opciones del juego e inicio: El creador y todos los participantes pueden seleccionar cada uno las opciones correspondientes en la pantalla de opciones del juego. En el área de mensajes puedes escribir los mensajes que verán los otros jugadores. Esto ayuda a coordinar las opciones del juego elegidas.

Cuando los jugadores estén conformes con las opciones elegidas, deberán hacer clic en el botón **Listo**. En la pantalla de opciones, aparece una marca junto al nombre de cada jugador preparado. Cuando todo el mundo tenga una marca, el creador del juego hará clic en el botón Jugar para comenzar a jugar.

Opciones de un nuevo juego

No importa si eliges un juego individual o uno de varios jugadores, cada juego de Seven Kingdoms comienza en un mundo completamente nuevo y aleatorio. El número de mundos posibles es totalmente ilimitado. Además podrás personalizar el juego ajustando sus condiciones, reglas y objetivos

antes de que aparezca el mundo. Para facilitar su utilización, las opciones están divididas en cuatro categorías: Básicas, Avanzadas I, Avanzadas II y Objetivos. Si utilizas un nivel de dificultad predefinido, no será necesario que modifiques las opciones Avanzadas ni los Objetivos.

Opciones básicas

Nacionalidad: Indica la nacionalidad del primer Rey de tu reino y de la aldea. A medida que tu reino crece y se desarrolla, es probable que se incorporen vasallos de otras nacionalidades.

Color: Indica el color que distingue a las unidades y edificios de tu reino.

Reinos controlados por ordenador: Indica el número de oponentes en el juego.

Dificultad: Estos botones definen diversas opciones Avanzadas (I y II) y Objetivos. Si cambias alguna de las opciones Avanzadas, el nivel de dificultad cambia a “Personal”. La dificultad está indicada por un número. Este número se utiliza para multiplicar tus puntos finales, a mayor dificultad, mayor puntuación en el Sala de Famosos.

Terreno: Controla el aspecto general del mapa; no tiene ningún efecto en el juego.

Masa de tierra: Controla el tipo de mapa a crear; a menor masa de tierra más islas y agua, convirtiendo a los barcos y a las travesías marítimas en elementos importantes.

Tu nombre: Es el nombre que aparece en el juego como nombre de tu primer Rey, el nombre que identifica al juego guardado y el nombre que aparece en la Sala de Famosos.

Opciones básicas para varios jugadores: Al iniciar un juego de varios jugadores, aparecen una serie de casillas sobre las opciones básicas. Cuando un jugador se une al juego, aparece su nombre junto a la casilla y una marca indica que el jugador está preparado.

Opciones avanzadas I

Mapa del mundo: Tu eliges si el mapa que debe aparecer es un mapa desconocido e inexplorado hasta que tus unidades lo recorran y lo descubran, o si es un mapa completamente explorado con todos los elementos visibles. Recomendamos que los principiantes no duden en elegir la opción **Explorado**.

Guerra con niebla: Determina si debes ver todas las unidades de todos los reinos o sólo aquellas unidades que se encuentren dentro del alcance visual de tus unidades y edificios. Los principiantes deberían jugar con esta opción desactivada.

Tesoro del humano: Determina la cantidad de dinero que tienes al principio. Los principiantes deberían seleccionar la opción Grande.

Tesoro del ordenador: Determina la cantidad de dinero disponible para cada jugador controlado por el ordenador al principio. Los principiantes deberían seleccionar la opción Pequeño.

Agresividad del ordenador: Determina la personalidad y tendencias bélicas de los oponentes controlados por el ordenador.

Fryhtans: Determina si deben existir en el juego y si es así, si los Fryhtans defiendes sus hogares (**Defensivos)** o vagan por el mundo atacando por sorpresa (**Ofensivos**). Los principiantes no deberían seleccionar la **opción** Ofensivos.

Reinos aleatorios: Determina si cada reino se ve afectado por factores aleatorios. Afecta a la raza, por lo que dos o más reinos pueden tener la misma raza al comenzar y en cambio no existir ningún otro Rey de otra raza. La población inicial de un reino puede ser menor, pero en compensación el reino tendrá especialistas con experiencia.

Opciones avanzadas II

Recursos naturales al comienzo: Determina la cantidad de depósitos de recursos naturales (posibles ubicaciones mineras) al comienzo del juego. Los principiantes deberían comenzar con un mínimo de recursos igual al número de reinos.

Recursos naturales cercanos: Si es **Sí**, siempre habrá un depósito de recursos naturales situado cerca de la aldea. Si es No, los depósitos de recursos naturales estarán situados de forma aleatoria. Los principiantes deberían seleccionar Sí.

Aldeas independientes: Establece la densidad de población total del mapa.

Resistencia de aldeas independientes: Determina el nivel de resistencia inicial de las aldeas neutrales y las técnicas de combate de sus aldeanos. Los principiantes deberían seleccionar Baja.

Aparecen nuevas aldeas: Determina si aparecen nuevas aldeas neutrales durante el juego.

Aparecen nuevos Reinos: Si es Sí, cuando se destruye un reino aparece uno nuevo, siempre y cuando una aldea neutral o un ejército rebelde sea los suficientemente fuerte.

Acontecimientos aleatorios: Determina si deben suceder acontecimientos como terremotos, rayos y tornados, y si es así, su frecuencia.

Objetivos

El cálculo de la puntuación se realiza cuando *cualquiera* de los jugadores alcanza alguno de los objetivos seleccionados. En el momento que se cumple uno de los objetivos, se calcula tu puntuación, que puede suponer que consigas un puesto en la Sala de Famosos. Si existe un plazo definido, la puntuación se calcula cuando se cumple dicho plazo, aunque no se haya alcanzado ningún objetivo. ¡Puedes seguir jugando quizás para vengarte por haber obtenido una baja puntuación!

Derrotar al resto de Reinos: Este objetivo se alcanza cuando un reino ha aceptado la rendición de todos los demás reinos. Si un reino no se rinde, el vencedor deberá apoderarse de todos los edificios y unidades del reino o destruirlos.

Destruir a todos los Fryhtans: Este objetivo se alcanza cuando se destruyen todos los edificios y unidades Fryhtan. El vencedor es el jugador que tenga el récord de puntos por lucha Fryhtan. Al añadir este objetivo se acorta el juego.

Alcanzar una población de...: Este objetivo se alcanza cuando el conjunto de la población de todas las aldeas alcanza un nivel particular. No especifiques un número muy alto respecto a la población inicial (reinos y aldeas neutrales al comienzo); de lo contrario te pasarás años “criando” gente para alcanzar la población suficiente para ganar.

Alcanzar unos puntos por economía de...: Este objetivo se logra cuando los puntos por economía de tu reino alcanzan un nivel particular. Sugerimos que al principio los objetos sean bajos. Crear y mantener una economía sana es difícil.

El objetivo debe conseguirse en...: Permite definir el tiempo límite para finalizar.

Enciclopedia

La enciclopedia proporciona una descripción breve e informativa de distintos aspectos de Seven Kingdoms, complementado con imágenes. Para utilizarla, haz clic en uno de los botones de categorías principales, luego haz clic en el botón inferior para obtener información específica. Si no haces clic, la enciclopedia pasa la página automáticamente.

Sala de Famosos

La Sala de Famosos muestra los Reyes con las seis máximas puntuaciones que gobernaron los Siete Reinos. Esperamos que tu nombre esté entre ellos. Si la Sala de Famosos está llena de puntuaciones inalcanzables o ya pasadas, utiliza el Explorador de Windows para encontrar y eliminar el archivo HallFame o HallFame.dat (el nombre varia dependiendo de la configuración del Explorador de Windows).



Controles y pantallas

Una vez iniciado el juego, Seven Kingdoms se juega en su totalidad desde la pantalla principal. La información básica y los controles están en la parte superior, el Mapa principal domina la parte izquierda y central de la pantalla, y la información detallada y los controles para cualquier elemento seleccionado aparecen a la derecha.

En Seven Kingdoms controlas dos tipos básicos de elementos; unidades y edificios.

Unidades: Son elementos móviles formados por hombres (“súbditos”), como soldados, granjeros campesinos, generales e incluso tu Rey; caravanas; barcos, como mercantes o galeones; armas, como catapultas o cañones; y quizás un Ser Supremo como el Fénix o el Dragón.

Edificios: Son elementos estáticos que pueden ser construidos, ocupados, dañados, reparados o incluso destruidos por las unidades. Entre los edificios se incluyen aldeas de campesinos, fortalezas, minas, fábricas, mercados, puertos y más.

Reinos y nacionalidades

Todos los súbditos de tu reino tienen un color distintivo. Inicialmente todos ellos son de la misma nacionalidad. Sin embargo, súbditos de otras nacionalidades pueden llegar a formar parte de tu reino. En realidad, la mayoría de las veces es conveniente ir en busca de ellos. Recuerda, no confundas la pertenencia a un reino con la nacionalidad. Nunca podrás controlar varios reinos, pero si puedes controlar varias nacionalidades en tu reino.

Pantalla principal

La pantalla principal te permite observar tu reino, incluyendo todas tus unidades y edificios y los territorios que lo rodean.

Botón Menú: Muestra las opciones de control del juego, incluyendo Guardar y Salir. Consulta “Botón Menú y controles del juego” en la página 35 para más detalles.

Mapa del mundo: Muestra el mapa general del mundo entero. Consulta “Controles del Mapa del mundo” en la página 36 para más detalles.

Controles del Mapa del mundo: Haz clic en el botón apropiado (o pulsa Q, W o E) para cambiar la visualización del Mapa del mundo. Consulta “Controles del Mapa del mundo” en la página 36 para más detalles.

Resumen del Reino: Lista información importante relacionada con tu reino. En el sentido de las agujas del reloj desde la parte superior izquierda, esta información incluye las reservas de alimentos del reino, el calendario, la reputación y el tesoro. Consulta “Resumen del Reino” en la página 37 para más información.

Pergaminos de información: Listan los historiales detallados y actualizados relacionados con tu reino. Los pergaminos también te permiten examinar y establecer relaciones diplomáticas. Consulta “Pergaminos de información” en la página 41 para obtener información detallada sobre cada pergamino.

Mapa principal: Muestra la actividad de una parte específica del mundo. Consulta “Controles del Mapa principal” en la página 38 para más detalles.

Información de selecciones: Proporciona información detallada sobre el elemento resaltado en el Mapa principal. La distribución y las funciones de esta pantalla varían dependiendo del elemento resaltado. Consulta “Unidades” en la página 53 y “Edificios” en la página 89 para cada distribución específica.

Botones de órdenes especiales: Son los botones que seleccionas para dar órdenes especiales a las unidades seleccionas en el Mapa principal. Distintas unidades tienen distintas opciones de órdenes.

Mensajes: Muestra los mensajes más recientes. Haz clic en el botón con forma de X para borrar todos los mensajes. Los mensajes diplomáticos más importantes también se muestran en el pergamino de Reinos (consulta la página 41).

Botón Menú y controles del juego

Opciones (tecla O): Permite controlar distintas opciones del juego. Ajuste del volumen de la música y de los efectos de sonido, y selección de la nacionalidad de la música de fondo. Selección de distintos niveles de los controles de ayuda. Opciones para definir si el fondo del historial es transparente u opaco. Reducción de las noticias que aparecen en el área de mensajes de todas a sólo aquellas relacionadas con acontecimientos importantes, o desac-

tivarlas completamente. Los símbolos de especialización de las unidades pueden mostrarse constantemente o sólo cuando el ratón se mueve sobre ellas.

También puedes ajustar aquí la velocidad del juego o con los controles del teclado (consulta la página 51). La velocidad de desplazamiento puede controlarse también de forma similar. Por último, la ruta de desplazamiento de la unidad seleccionada puede verse en el Mapa principal, en el Mapa del mundo o en ambos.

Guardar juego (tecla S): Actualiza el archivo del juego actual. Haz clic en Guardar nuevo para crear un nuevo archivo del juego y actualizarlo. Haz clic en Borrar para borrar el juego guardado.

Cargar juego (tecla L): Carga un juego guardado con anterioridad.

Entrenamiento: Muestra el texto del tutorial en la ventana de mensajes para utilizarlo como referencia. No interfiere de ningún modo en el juego.

Retirarse: Calcula tu puntuación y termina el juego. Si tu puntuación es lo suficientemente alta, aparecerá en la Sala de Famosos.

Salir al menú principal: Abandona el juego actual y vuelve al Menú principal.

ADVERTENCIA: Puedes perder el juego actual a no ser que lo hayas guardado (consulta más arriba).

Salir a Windows: Abandona el juego y vuelve al sistema operativo Windows.

ADVERTENCIA: Puedes perder el juego actual a no ser que lo hayas guardado (consulta la página 35).

Continuar juego: Abandona los controles del juego y vuelve al juego.

Velocidad del juego

Puedes controlar la velocidad con que transcurre el tiempo con las opciones del juego (consulta la página 35) o directamente con el teclado (consulta la página 52).

Pausa: Para detener el tiempo (juego en pausa), pulsa la tecla 0.

Control de velocidad: Las teclas 1 a 9 controlan la velocidad con que transcurre el tiempo, siendo 1 la más lenta y 9 la más rápida.

Juegos de varios jugadores: En los juegos en que hay varias personas jugando, el tiempo siempre transcurre a la velocidad más lenta de las seleccionadas entre todos los jugadores.

Controles del Mapa del mundo

Mapa del mundo: Muestra el mapa general del mundo entero.

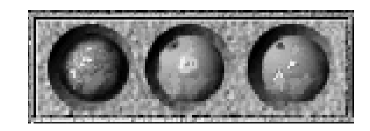
Para cambiar la vista del Mapa principal	Haz clic en el Mapa del mundo

El pequeño rectángulo resplandeciente del Mapa del mundo muestra el área visualizada en el Mapa principal.

Controles del mapa: Hay tres botones que controlan la pantalla del Mapa del mundo y que proporcionan también opciones especiales para el Mapa principal. Haz clic en el botón que active la pantalla más apropiada para ti.

Para mostrar características del terreno en el Mapa del mundo	Haz clic en el botón Mapa del terreno
Para mostrar tu territorio en el Mapa del mundo	Haz clic en el botón Mapa de fronteras (o pulsa W)
Para mostrar tu territorio en el Mapa principal y el Mapa del mundo	Haz clic de nuevo en el botón Mapa de fronteras (o pulsa W de nuevo).
Para mostrar todos los edificios y recursos conocidos en el Mapa del mundo	Haz clic en el botón Mapa de aldeas (o pulsa E)

Consulta la página 113 para más detalles sobre el control territorial. Los colores indican las posesiones territoriales y de edificios. Las aldeas y los edificios neutrales son blancos.



Resumen del Reino

El Resumen del Reino muestra las cuatro áreas de información más importantes de tu reino: Reservas de alimentos, Calendario, Reputación y Tesoro. Los valores de las Reservas de alimentos, Reputación y Tesoro no sólo muestran el valor actual, sino que indican su incremento o disminución durante los últimos 365 días (un año).



Por ejemplo, un valor de “6025 (+25)” en las Reservas de alimentos indica que tu reino tiene 6025 unidades alimenticias. También indica que de forma global, durante los últimos 365 días (un año), has incrementado en 25 las unidades alimenticias. Por lo tanto hace 365 días tenías 6000 unidades alimenticias. Un superávit (valor +) indica que la cantidad ha aumentado este año, y un déficit (valor -) indica que la cantidad a disminuido.

Reservas de alimentos (superior izquierda): Indica la cantidad global de alimentos almacenados en todo el reino. La cantidad que aparece entre paréntesis indica si has tenido superávit (+) o déficit (-) comparado con hace un año. Si los alimentos se reducen a cero, la gente comienza a pasar hambre y su lealtad hacia ti disminuye (consulta “Territorio, lealtad y reputación” en la página 113).

Calendario (superior derecha): Muestra el día y el año. La fecha de partida puede variar, pero habitualmente está próxima al año 1000.

Tesoro (inferior izquierda): Indica la cantidad global de oro almacenado en tus arcas. La cantidad que aparece entre paréntesis indica si has tenido superávit (+) o déficit (-) comparado con hace un año. Si tu tesoro se reduce a cero, la lealtad de tus tropas disminuye e incluso pueden llegar a desertar (consulta “Deserción y rebelión” en la página 116).

Reputación (inferior derecha): Indica la reputación global de tu reino en el mundo. Una reputación positiva mejora la diplomacia y cualquier otra situación relacionada con la lealtad, mientras que una reputación negativa puede causar problemas (consulta “Territorio, lealtad y reputación” en la página 113).

IMPORTANTE: Para comprobar si ganas o pierdes alimentos o dinero, observa la cantidad, no el cambio anual que aparece entre paréntesis. Si el número aumenta, tus reservas están aumentando. Si el número disminuye, tus reservas están bajando. Por ejemplo, durante el primer año tu dinero casi siempre estará en números negativos, ya que tienes muchos gastos de construcción. Sin embargo, cuando termines de construir y tus primeros programas económicos den fruto, observa la cantidad real que aparece en Tesoro. La cantidad debería empezar a aumentar. El cambio anual (entre paréntesis) seguirá siendo negativo durante meses, ya que “recuerda” tus grandes desembolsos monetarios realizados durante un año.

Controles del Mapa principal

El Mapa principal es una ventana detallada que muestra lo que está ocurriendo en una pequeña parte del mundo. Puedes desplazar la vista del Mapa principal a cualquier parte del mundo.

Desplazamiento: Utilizando el Mapa principal puedes desplazarte por todo el mundo. Cuando desplazas la vista del Mapa principal, el rectángulo resplandeciente se mueve en el Mapa del mundo.

Para desplazar el Mapa principal	Sitúa el cursor en el límite de la pantalla.

Reposicionamiento: También puedes ir directamente a cualquier parte del mundo.

Para mostrar un área en el Mapa principal	Haz clic en el Mapa del mundo

Selección (Resalte) de elementos: Puede seleccionarse cualquier edificio o unidad en el Mapa principal. Los edificios seleccionados aparecen resaltados. Las unidades seleccionadas muestran una barra de vigor sobre la figura.

Una unidad es cualquier elemento que se mueve cuando está bajo el control de un reino. Entre las unidades se incluyen tus súbditos humanos (con sus distintas especialidades), caravanas, barcos, armas de guerra y Seres Supremos.

Para seleccionar un edificio o unidad	Haz clic sobre él
Para seleccionar un grupo de unidades	Arrastra un cuadro alrededor del grupo

Cuando un elemento está seleccionado puedes ver información detallada sobre él (consulta “Pantalla de información de selecciones” en la página 54). En la mayoría de los casos, también dispondrás de botones para órdenes especiales (consulta “Órdenes especiales comunes” en la página 58).

Selección de grupos (tropas): Las unidades que se encuentran en el exterior de una fortaleza pueden seleccionarse para que actúen como un grupo, denominado tropa. Todas las unidades de una fortaleza forman una tropa. Las unidades procedentes de distintas fortalezas no podrán formar un grupo; trasládalas al interior de la misma fortaleza y se convertirán en una tropa. Una tropa no puede tener más de un general o Rey y ocho soldados.

Para seleccionar una tropa	Haz clic con el botón secundario sobre cualquier unidad de la tropa

Pantalla de información de selecciones

La información y los controles disponibles en la pantalla de información de selecciones varia mucho. Las unidades y los edificios muestran información diferente y ofrecen distintos controles. Las unidades se describen con detalle a partir de la página 53; los edificios se describen a partir de la página 89.

Enlaces

La gente, los productos y el control político fluyen automáticamente entre edificios, tal como indican los símbolos de enlace mostrados en el Mapa principal. Cada vez que seleccionas un edificio, se muestran sus enlaces con otros edificios.

Enlaces abiertos: Un enlace abierto termina en un círculo abierto. Cuando un enlace está abierto, la gente de las aldeas va automáticamente en busca de trabajo a las minas, fábricas y torres cercanas. Un enlace abierto también permite el movimiento automático de existencias mineras y de productos entre minas, fábricas, mercados y puertos. Un enlace abierto te permite transferir unidades de un edificio a otro. Por último, un enlace abierto también permite que la fortaleza ejerza control político sobre la aldea.

Enlaces cerrados: Un enlace cerrado termina con una X sobre un círculo. La gente y los productos no fluyen entre edificios y las fortalezas dejan de ejercer su influencia y control político.

Enlaces inactivos: Si dos edificios con diferente nivel de lealtad están próximos, en enlace es de color anaranjado brillante. Esto indica que los edificios están dentro de la distancia de enlace, pero el enlace no está funcionando (exceptuando el caso de influencia política hostil, como se describe en “Territorio, lealtad y reputación” en la página 113).

Distancia de enlace: La distancia máxima de los enlaces es corta. Si colocas un nuevo edificio demasiado lejos, no puede establecerse el enlace.

Pergaminos de información

Para mostrar información detallada	Haz clic en un pergamino (o pulsa F1-F8)
Para desactivar el pergamino y su información	Haz clic de nuevo en el pergamino (o pulsa Esc)
Para hacer que el fondo del pergamino sea opaco	Pulsa P

Pergamino de Reinos (F1)

El pergamino de Reinos muestra información sobre todos los reinos, opciones diplomáticas y un diario de mensajes de todos los contactos diplomáticos.

Información: Proporciona un resumen económico y diplomático de todos los reinos, incluyendo el estado de tus relaciones con el resto.

Para ver detalles acerca de un reino en el área inferior	Haz clic en el nombre del reino

NOTA: Tus acuerdos y tratados (si existen) con el reino afectan a la cantidad de información mostrada.

La reputación utiliza una escala del 0 al 100. A mayor reputación, mayor admiración por el reino, que a su vez aumenta la lealtad de sus súbditos y reduce las posibilidades de deserción o revuelta.

Permitir ataques significa que puedes atacar sin perder reputación. Los acuerdos amistosos o de alianza no permiten los ataques (a menos que quieras sufrir una gran pérdida de reputación). Puedes ajustar este valor a mano en algunos casos (consulta “Diplomacia” en la página 120 para más información).

Un acuerdo comercial indica que tú y otro reino acordáis mutuamente el derecho a comerciar. Para más detalles, consulta “Disponibilidad y demanda de existencias” en la página 78, “Enlaces mercado con mercado” en la página 103 y “Acuerdo comercial” en la página 121.

Cantidad de comercio es la cantidad de comercio realizado con tu reino en los últimos 365 días.

Diplomacia: Permite seleccionar una nueva propuesta diplomática a otro reino.

Para seleccionar una propuesta diplomática:

1. Haz clic en el nombre del reino. El mensaje se enviará a dicho reino.

2. Haz clic en el mensaje que quieras enviar en el área inferior.

Para más información sobre los distintos mensajes diplomáticos, consulta la página 120.

Diario diplomático: Muestra los contactos diplomáticos más recientes. Para responder a la propuesta de otro reino, haz clic en el cuadro de color que aparece después de su nombre. Para ver el diario completo de todas las noticias, incluyendo las noticias diplomáticas, pulsa F9.

Charlar: La versión para varios jugadores permite enviar mensajes (charlar) a uno o más reinos. Claro que los mensajes de charla son arreglos puramente privados entre jugadores. Para establecer acuerdos deberás seguir utilizando la Diplomacia (arriba).

Para enviar un mensaje de “charla”:

1. Haz clic en el nombre de un reino controlado por un humano. Tu mensaje se enviará a dicho reino.
2. Haz clic en el botón Charlar.
3. Selecciona el destinatario del mensaje (el reino seleccionado, todos los reinos controlados por humanos o sólo los reinos aliados controlados por humanos).
4. Escribe tu mensaje.
5. Pulsa “Intro” para enviar el mensaje.

Pergamino de Aldeas (F2)

La sección superior del pergamino de Aldeas lista todas las aldeas de tu reino. En general, si menos del 50 por ciento de tu población son granjeros campesinos, es probable que sufras un déficit de alimentos que termine en hambre si no lo corriges.

Para centrar el Mapa principal sobre una aldea	Haz doble clic en el nombre de la aldea

La sección inferior lista todos los edificios de tu reino. La información anual está basada en los últimos 365 días.

Pergamino de Economía (F3)

La sección superior del pergamino de Economía lista todas las fuentes de ingresos de tu reino. La sección inferior lista todos los gastos. Todas las cantidades están basadas en los últimos 365 días.

Detalle de ingresos: Venta de Mercancías es la cantidad de existencias de mercancías terminadas que se han vendido a los aldeanos. Exportaciones es la cantidad de dinero recibida de las existencias enviadas a mercados de otros reinos. Impuestos es la cantidad de impuestos cobrados a todas tus aldeas. Tesoros Recuperados representa la cantidad de riquezas obtenidas de la aniquilación de Fryhtans. Ingresos de Obreros es la cantidad recibida de los aldeanos que han sido empleados como especialistas en edificios de otros reinos (consulta “Aldea” en la página 94 para más detalles). Venta de Edificios es la cantidad recibida por la venta de edificios. Ayuda/Tributos de otros reinos es la cantidad recibida de otros reinos.

Detalle de gastos: Algunos gastos son gastos únicos que se producen cuando se realiza una acción. Otros gastos son gastos que se producen durante todo el año. La mayoría de las unidades o edificios pueden parecer baratos de construir, pero son caros de mantener.

Gastos únicos: Entrenamiento de unidades, contratación de unidades en posadas, condecoración de unidades, ayuda/tributo a otros reinos, cesiones a las aldeas y los gastos de todas tus importaciones.

Gastos de mantenimiento en curso: Generales, espías, otros súbditos (unidades humanas móviles), caravanas, armas, barcos, mantenimiento de edificios y los salarios de los obreros que viven en aldeas neutrales o de otros reinos.

Pergamino de Comercio (F4)

El pergamino de Comercio lista todas tus caravanas y barcos mercantes (incluyendo carabelas y galeones).

Para centrar la pantalla principal sobre un barco o caravana	Haz doble clic en el nombre del barco o caravana

Pergamino Militar (F5)

La sección superior del pergamino Militar lista cada Rey o general y sus tropas.

Para centrar la pantalla principal sobre un Rey o general	Haz doble clic sobre su nombre

La sección inferior del pergamino Militar proporciona un listado de todas tus unidades, tipo por tipo.

Pergamino de Tecnología (F6)

El pergamino de Tecnología lista los distintos elementos que has investigado o que estás investigando. También lista los pergaminos que has conseguido y los Seres Supremos que están actualmente activos, si es que hay alguno.

Pergamino de Espionaje (F7)

El pergamino de Espionaje lista cada uno de los espías que estás utilizando actualmente, el color de su capa, su destreza, lealtad y misión especial (si tiene alguna).

Para centrar la pantalla principal sobre un espía	Haz doble clic en el nombre del espía

Pergamino de Clasificación (F8)

La sección superior del pergamino de Clasificación lista cada reino y su clasificación relativa en varias categorías.

Para mostrar detalles sobre un reino, incluyendo su cálculo de puntuación	Haz clic en el nombre del reino

Superposición de mensajes de texto

Los mensajes diplomáticos enviados por otros reinos y las noticias generales sobre acontecimientos acaecidos en el mundo, se muestran en el área de superposición de mensajes de texto. Puedes hacer que en este área los mensajes menos importantes sean filtrados (ignorados) haciendo clic en el botón **Menú** y luego en **Opciones**. En la sección Mostrar noticias, haz clic en el botón Mayoría. Para ver todos los mensajes, haz clic en Todas.

Botón Contestar: Haz clic en este botón para ver tus opciones de respuesta. Luego haz clic sobre una de las respuestas para enviarla. También puedes utilizar el pergamino de Reinos (F1), diplomacia y diario diplomático, para ver más detalles y quizás hacerte una oferta a ti mismo.

Algunas noticias no necesitan contestación, pero pueden incluir un “botón de localización” para llevarte al punto del mapa principal donde está sucediendo la noticia.

Botón Pantalla completa: Haz clic para ver el diario de mensajes completo superpuesto sobre el área del Mapa principal. Equivale a la opción Diario Diplomático del pergamino de Reinos (F1).

Botón Cerrar: Pulsa la tecla X o haz clic en el botón **Cerrar** para borrar los mensajes actuales de la pantalla.

Controles del teclado

A continuación se indican los controles estándar de teclado utilizados en la pantalla principal:

Para ver y seleccionar a tu Rey en el mapa principal	Pulsa K
Para ver y seleccionar cada una de tus fortalezas en el mapa principal	Pulsa F
Para ver y seleccionar cada uno de tus generales en el mapa principal	Pulsa G
Para ver y seleccionar cada uno de tus espías en el mapa principal	Pulsa Y
Para ver y seleccionar cada uno de tus barcos en la pantalla principal	Pulsa H
Para cambiar el Mapa del mundo a Mapa de aldeas (consulta la página 36)	Pulsa E
Para cargar un juego guardado previamente (consulta la página 35)	Pulsa L
Para mostrar las opciones del juego (consulta la página 35)	Pulsa O
Para hacer que todos los pergaminos e historiales sean opacos en vez de transparentes (consulta la página 41)	Pulsa P
Para cambiar el Mapa del mundo a Mapa del terreno (consulta la página 36)	Pulsa Q
Para guardar el juego actual (consulta la página 35)	Pulsa S
Para cambiar el Mapa del mundo a Mapa de fronteras (consulta la página 36)	Pulsa W **NOTA:** Pulsa W de nuevo para añadir matices de control territorial al Mapa principal
Para borrar todos los mensajes de noticias de la pantalla principal (consulta la página 50)	Pulsa X
Para cambiar la música de fondo	Pulsa V

Para centrar el mapa sobre un recurso natural	Pulsa J
Para controlar la velocidad del juego (consulta la página 36)	Pulsa 0-9 **0** detiene el tiempo (juego en pausa). No todos los controles funcionan cuando está parado el tiempo. **1** hace que el tiempo pase muy despacio (velocidad más lenta del juego). **2-8** incrementan gradualmente la velocidad de paso del tiempo (aumentan la velocidad del juego). **9** hace que el tiempo pase muy rápido (velocidad más rápida del juego).
Para abrir un pergamino de información (consulta la página 41)	Pulsa F1-F8
Para mostrar gran cantidad de noticias ya pasadas (consulta la página 42)	Pulsa F9
Para cerrar un pergamino de información (consulta la página 41)	Pulsa Esc
Para guardar la pantalla actual como un archivo gráfico .BMP	Pulsa F11
Para abandonar el juego y volver a Windows	Pulsa F12

ADVERTENCIA: Puedes perder el juego actual a no ser que lo hayas guardado (consulta la página 35).

Para ver la siguiente sección del texto de entrenamiento (cuando estás en este modo)	Pulsa >
Para ver la sección anterior del texto de entrenamiento (cuando estás en este modo)	Pulsa <

Unidades

Una unidad es cualquier elemento que se mueve cuando está bajo el control de un reino. Entre las unidades se incluyen tus súbditos humanos (con sus distintas especialidades), caravanas, barcos, armas de guerra y Seres Supremos.

Súbditos: Los súbditos humanos de un reino pertenecen a una de las siete nacionalidades, con una forma de vestir que las distingue. Cada reino posee también un color que le distingue del resto de reinos. Un reino suele tener súbditos de distintas nacionalidades.

Las unidades que no son súbditos pertenecen a un reino, pero no tienen nacionalidad. En este tipo de unidades se incluyen las caravanas, los barcos, las armas y los Seres Supremos. La nacionalidad influye en tu capacidad de invocar a Seres Supremos (consulta la página 86).

Información básica

Pantalla de información de selecciones: Este área proporciona información sobre los elementos seleccionados en el mapa principal.

Fidelidad (Color del reino): Cada reino en el juego tiene un color diferente que indica la fidelidad de la unidad con un reino. Los espías pueden encubrir su verdadero color con otro color (consulta “Espía” en la página 72 para más detalles).

Nombre: El nombre de la unidad o edificio. Cada súbdito tiene un nombre único y personal.

Controles Dispersar y Reparar: El botón **Dispersar** demolerá, dispersará o venderá (según convenga) la unidad o edificio. El botón **Reparar**, si aparece, indica que un especialista en la construcción está dentro del edificio reparándolo o listo para repararlo.

NOTA: Si haces que una de tus unidades humanas se disperse y se descubre que es un espía, es ejecutado. Si no se trata de un espía, desaparece y tú sufres una pérdida de reputación proporcional a su lealtad (consulta la página 116).

Barra de vigor: Indica el vigor actual/máximo de la unidad o edificio. El vigor varia de 1 a 400. Si el vigor se reduce hasta cero, la unidad o edificio es destruido.

El vigor aumenta a medida que aumenta la destreza en el combate y según se van desarrollando versiones más avanzadas del armamento. El color de la barra es el indicador general del vigor máximo:

- *Verde* indica que el vigor no es más de 50.
- *Amarillo* indica un vigor máximo de 51 a 100.
- *Morado* indica un vigor máximo de 101 a 200.

Lealtad: El coeficiente 1-100 indica la lealtad de una unidad hacia su Rey. Las unidades con poca lealtad pueden rebelarse y unirse a otro reino.

Entrenamiento para el combate: Cada unidad tiene un coeficiente de combate de 1 a 100. Cuanto más alto, más efectiva será la unidad en la batalla. Los niveles más altos de entrenamiento pueden proporcionar equipo y habilidades especiales que varían con la nacionalidad. A diferencia del entrenamiento adquirido para una especialidad (ver más abajo), el entrenamiento para el combate es de por vida, no importa la frecuencia con que la unidad cambie su especialidad.

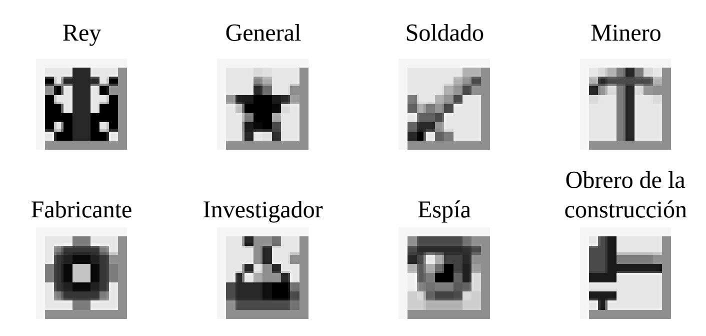
Entrenamiento para especialización: Muchos súbditos poseen un nivel determinado de entrenamiento en una especialidad. La especialidad de un súbdito siempre coincide con su ocupación actual y puede tener una sola ocupación a la vez. Si colocas un súbdito en el interior de un nuevo edificio, olvida inmediatamente su antigua especialidad y comienza a aprender la nueva. Los espías son una excepción; una vez convertidos en espías siguen siendo espías de por vida y pueden adquirir una segunda especialidad como apoyo a sus misiones.

Contribución: Indica la cantidad de batallas en que ha participado y ha sobrevivido la unidad. Las unidades que posean un alto valor de contribución pero bajo de lealtad es muy probable que se rebelen o que deserten a otro reino.

Órdenes especiales disponibles: Las órdenes especiales que puedes dar a una unidad o edificio se muestran como botones con forma de iconos.

Iconos de profesiones

Los súbditos que aparecen en el Mapa principal normalmente tienen un icono junto a su cabeza que indica su profesión. Los iconos de profesiones son:

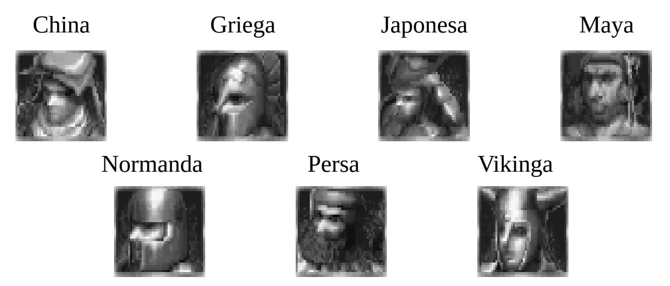


Ningún icono indica que el súbdito es un granjero campesino.

Consulta “Detalles sobre unidades” en la página 59 para detalles sobre las distintas profesiones.

Iconos de nacionalidades

La pantalla de selecciones suele mostrar un icono con forma de cabeza que indica la nacionalidad de la unidad. Estos iconos son:



Entrenamiento de unidades

Aprender mientras se trabaja: Tus súbditos pueden ser profesionales y llegar a ser especialistas simplemente por realizar la tarea correspondiente. Una unidad aprende un oficio trabajando. Por ejemplo, un súbdito que trabaja en una mina se irá convirtiendo en un minero cada vez más experimentado, un súbdito que trabaja en una fábrica se desarrolla como fabricante, un súbdito asignado a una fortaleza aprende a ser soldado, etc. Todos estos súbditos parten de una destreza 10, que va aumentando gradualmente con la experiencia. Si la mina, fábrica o torre está parada, los súbditos no mejorarán hasta que no se reanude la actividad en el edificio.



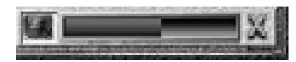
Entrenamiento en la aldea: Como alternativa dentro de la aldea, puedes entrenar a un granjero campesino en un oficio específico con un coste de 30 monedas de oro. Cuando finaliza el entrenamiento, el súbdito posee una destreza 20 y se queda en el exterior de la aldea, preparado para moverse. Estos súbditos también pueden alcanzar un nivel más alto de experiencia trabajando. Para más información sobre el entrenamiento en la aldea, consulta "Órdenes especiales para las aldeas" en la página 95.

Entrenamiento en el liderazgo: Si asignas un súbdito a una fortaleza y se convierte en soldado, la mayoría mantendrá un nivel 10 de liderazgo de por vida. Sólo unos pocos son líderes por naturaleza. Son fáciles de detectar ya que su nivel de liderazgo como soldados es superior a 10. Como alternativa, puedes utilizar el entrenamiento en la aldea para hacer de alguien un líder con un nivel 20 inicial. Para más detalles sobre liderazgo, consulta "General" en la página 62.

Entrenamiento en la construcción y espionaje: El único método para crear un especialista en la construcción o un espía es entrenarlo en una aldea. Una vez recibido este entrenamiento inicial, aumentará su experiencia "sobre la

marcha”. Para más detalles sobre espías, consulta la página 72 y 125. Para más detalles sobre especialistas en la construcción consulta la página 66.

Progreso del entrenamiento: Cuando el entrenamiento está en curso, la información sobre una aldea incluye una barra que indica la cantidad de entrenamiento realizado. Para detener el entrenamiento y convertir a los súbditos de nuevo en granjeros campesinos, haz clic en el símbolo “X” que aparece a la derecha de la barra de progreso.



Cambio de especialidades: Cuando un súbdito se pone a trabajar en un nuevo edificio, su especialidad cambia automáticamente. Todo su nivel de especialización adquirido con anterioridad se pierde. Cuando un súbdito es enviado de vuelta a la aldea, se convierte en un granjero campesino (consulta la orden especial “Instalarse en la aldea”, página 58) y de nuevo pierde todo su nivel de especialización. Hay dos tipos de destreza que nunca se pierden cuando un súbdito cambia de especialidad: la técnica de combate y la destreza en espionaje. Por supuesto que la última sólo es aplicable a los espías.

Movimiento de unidades

Sólo pueden moverse las unidades que están en el exterior de los edificios. Para sacar a un súbdito de un edificio, consulta “Salir de un edificio” en la página 91.

Para hacer un movimiento individual:

1. Haz clic en la unidad para seleccionarla.
2. Haz clic con el botón secundario en el punto de destino.

La unidad comienza a moverse inmediatamente hacia el punto de destino. Si el destino es el interior de un edificio, la unidad entra en él. Las unidades en movimiento intentan rodear el terreno no transitable, pero en situaciones complicadas, será necesario establecer primero un destino más próximo, luego otro una vez alcanzado este destino, y así sucesivamente.

Trayectorias con varios puntos: Para definir una ruta con puntos intermedios antes del punto de destino final:

1. Haz clic en la unidad para seleccionarla.
2. Mantén pulsada la tecla “Alt” y haz clic con el botón secundario para definir cada uno de los puntos de la trayectoria, incluyendo el punto final.

La unidad se moverá pasando por cada uno de los puntos en el orden en que se definieron, hasta llegar al destino final. Para volver a definir los puntos de la trayectoria, comienza haciendo clic de nuevo en la unidad.

Movimiento en grupo: Puedes reunir un grupo de unidades y hacer que se muevan en grupo:

1. Arrastra un cuadro con borde amarillo alrededor de las unidades que quieras mover.
2. Haz clic con el botón secundario en el punto de destino.

El grupo completo se mueve hacia el destino.

Movimiento de tropas: Los soldados de una fortaleza pueden moverse juntos como una tropa. En lugar de utilizar el movimiento en grupo (ver arriba), puedes utilizar el procedimiento siguiente:

1. Haz clic con el botón secundario en un soldado, general o Rey para seleccionar la tropa.
2. Haz clic con el botón secundario en el punto de destino.

Evitar el movimiento en batalla: En época de guerra las unidades son llevadas a la batalla para luchar contra unidades enemigas. Para ordenar a una unidad, grupo o tropa que ignore las distracciones, haz doble clic en lugar de un solo clic en el destino. Por supuesto que en determinadas circunstancias tus unidades se verán forzadas a luchar.

Ataque con una unidad

Los ataques se realizan como las órdenes de movimiento, excepto que debes hacer clic con el botón secundario en la unidad o edificio que quieres atacar.

Para atacar con una unidad:

1. Haz clic en una unidad, arrastra un cuadro alrededor de un grupo de unidades, o haz clic con el botón secundario en una tropa para seleccionar los atacantes.
2. Haz clic con el botón secundario en la unidad o edificio (de otro reino) que quieres atacar.

Las unidades que disponen de armas arrojadizas se mantienen automáticamente a corta distancia y disparan (si es posible). Sin embargo, pueden verse obligadas a la lucha cuerpo a cuerpo si un enemigo se acerca y los ataca. Cuando se unen a la batalla soldados enemigos extra, tus unidades más cercanas pueden maniobrar para hacerles frente y luchar.

Normalmente no puedes atacar a tus propias unidades o edificios. La única excepción es para hacer estallar a un puercoespín; consulta la página 85 para más detalles.

Consulta “Combate” en la página 124, para más detalles sobre cómo se calcula la potencia de combate y los resultados.

Recuperación del vigor

Reparación estática: Una unidad dañada recupera gradualmente su vigor si permanece estática y no se ve envuelta en ningún combate.

Reparación acelerada: Una unidad dañada recupera su vigor más rápidamente bajo las siguientes circunstancias:

- Un Rey, general o soldado permanece dentro de la fortaleza.
- Un barco permanece dentro del puerto.

Obtención de objetos y botines

Algunas veces te encontrarás con oro, un pergamino del poder o cualquier otro elemento especial en el suelo. Este tipo de elementos suelen aparecer después de la batalla. Puedes recoger cualquier elemento moviendo a uno de tus súbditos hacia el mismo (consulta “Movimiento de unidades” en la página 56).

Pergaminos del poder: Sólo pueden recogerlos súbditos de su misma nacionalidad. Cada pergamino tiene una letra que indica la nacionalidad: C-China, G-Griega, J-Japonesa, M-Maya, N-Normanda, P-Persa o V-Vikinga.

Órdenes especiales comunes

Con determinadas unidades puedes realizar tareas especiales. Para hacerlo utilizarás los botones de iconos de órdenes especiales. Tres de estas órdenes especiales son comunes para la mayoría de las unidades:

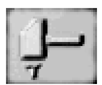
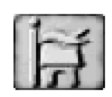
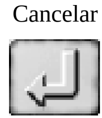
Construcción: Haz clic en este botón, luego haz clic en el edificio a construir. Haz clic en la flecha de retorno antes de hacer clic en el edificio si no quieres dar la orden. Consulta la página 89 para más información sobre la construcción de edificios.

Instalarse en la aldea: Haz clic en este botón, luego haz clic en una de las aldeas bajo tu control. La unidad se instala (entra) en la aldea y se vuelve a convertir en granjero campesino. Cuando la unidad se convierte en granjero campesino, pierde su nivel de especialización actual. La destreza en espionaje y las técnicas de combate no se pierden, son habilidades que nunca se olvidan.

En lugar de hacer clic en una aldea bajo tu control, puedes hacer clic en un espacio abierto. De esta forma se crea automáticamente una aldea con el súbdito como primer granjero campesino.

Condecorar: Haz clic en este botón para gastar algo de dinero en condecorar la contribución o aportación de un súbdito a su reino. Cada condecoración otorgada a un súbdito aumenta su lealtad, tanto si se trata de un campesino como de un Rey. Las unidades con gran nivel de contribución esperan condecoraciones y poder; su lealtad sufre a no ser que no sean condecoradas con frecuencia.

Cancelar: Para cancelar una actividad complicada, haz clic en este botón.

Construcción	Instalarse en la aldea	Condecorar	Cancelar
			

Detalles sobre unidades

En esta sección se ofrecen detalles sobre cada uno de los tipos de unidades. Este es un listado de las unidades:

- Granjeros campesinos (página 59)
- Rey (página 61)
- General (página 62)
- Soldado (página 64)
- Especialista en construcción (página 66)
- Minero (página 68)
- Fabricante (página 69)
- Investigador (página 71)
- Espía (página 72)
- Caravanas (página 77)
- Barcos (página 79)
- Armas avanzadas (página 84)
- Seres Supremos (página 86)

Granjeros campesinos

Los aldeanos sin especialidad son automáticamente granjeros campesinos. Viven y trabajan en las aldeas, produciendo alimentos para todo el mundo que pertenece a tu reino. La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, contribución, y dos órdenes especiales.

Creación de un granjero campesino: Los nuevos granjeros campesinos “nacen” en las aldeas; cuanto más grande sea la aldea, más rápido nacen nuevos granjeros. Además, al instalar un especialista en la aldea, éste se convierte en granjero campesino.

Nivel de especialización: Un granjero campesino no tiene nivel de especialización. Todos los granjeros producen alimentos a la misma velocidad. Los granjeros sólo producen alimentos cuando están viviendo en la aldea. Los alimentos son muy importantes para la supervivencia del reino; asegúrate de tener suficientes granjeros para garantizar la supervivencia.

Mejoras: Los granjeros campesinos no tienen ningún nivel de especialización que mejorar. Sin embargo, al igual que otros súbditos, su entrenamiento en el combate puede mejorar con la experiencia, y su lealtad puede aumentar o disminuir.

Construcción: Un granjero campesino sólo puede construir una aldea, convirtiéndose inmediatamente en su primer residente.

Para construir una aldea:

1. Para empezar, el granjero debe estar en el exterior de una aldea. Si no, haz que abandone la aldea (consulta “Salir de un edificio” en la página 91).
2. Haz clic para seleccionar el granjero.
3. Haz clic en el botón Instalarse en la aldea de órdenes especiales.
4. Haz clic en la ubicación de la nueva aldea.

Entrenamiento de granjeros campesinos: Dentro de una aldea, un granjero campesino puede ser entrenado para cualquier especialidad; consulta “Aldea” en la página 94 para más detalles.

Órdenes especiales: Granjero campesino

Órdenes especiales comunes: Sólo hay dos órdenes especiales comunes (consulta la página 58) aplicables a los granjeros campesinos.

Instalarse en la aldea	Condecorar
	

Rey

Tu Rey actúa como líder del reino y tiene todas las capacidades de un general (consulta la página 62). La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, combate y liderazgo, y una orden especial (Construir).

Nivel de especialización: La especialidad de un Rey es el Liderazgo. No puedes tener un Rey y un general en una fortaleza al mismo tiempo; o uno u otro.

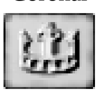
Sucesor: Si tu Rey muere, o se ha dispersado (consulta la página 54), puedes elegir un sucesor de entre tus súbditos. La orden especial Coronar convierte un súbdito en Rey. Si seleccionas un espía como futuro Rey, pierde sus capacidades de espionaje cuando se convierte en Rey.

Órdenes especiales: Reyes

Coronar: Esta orden está disponible para cualquier súbdito, pero sólo si no tienes un Rey (por ejemplo, tu Rey ha muerto en la batalla). Haz clic en este botón para coronar al súbdito como nuevo Rey.

Retirada: Haz clic para enviar los soldados seleccionados (y/o general) de vuelta a su fortaleza.

Coronar



Retirada



General

Los generales aumentan la lealtad y las técnicas de combate de los soldados que se encuentran en la misma fortaleza. La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, liderazgo y contribución, y cuatro órdenes especiales (Construir, Instalarse en la aldea, Degradar y Condecorar). Los generales también son de utilidad en las sedes del poder (consulta la página 110).

Creación de un general: Los nuevos generales se crean al ascender a un soldado (consulta la página 65).

Nivel de especialización: La especilidad de un general es el Liderazgo, que varia de 100 (el nivel más alto) a 1 (el más bajo). Cuando un general está en el interior de una fortaleza, entrena automáticamente a los soldados, mejorando sus técnicas de combate y lealtad. El nivel de combate de los soldados que entrena no puede superar su propio nivel de liderazgo. Para superarlo, los soldados deberán aprender por sí mismos en el combate. Además, el Liderazgo también determina la fuerza con que la fortaleza ejerce su influencia sobre las aldeas enlazadas. Finalmente, la presencia de un general en la fortaleza habilita varias órdenes especiales para la fortaleza (consulta la página 97).

Durante la batalla, el liderazgo de un general añade un porcentaje extra a sus tropas, siempre que el general permanezca lo suficientemente cerca de sus hombres. Esto sólo ocurre si el general procede de la misma fortaleza que los soldados (es decir, su tropa). Por ejemplo, si el nivel de liderazgo del general es 31, todas sus tropas lucharán con un extra del 31 por ciento.

El Liderazgo sólo se mejora mediante la experiencia y el uso. En otras palabras, el general deberá tener soldados asignados en su fortaleza antes de que pueda mejorar su experiencia.

Limitación de ocupación: Dentro de una fortaleza o sede del poder sólo puede haber un general (o Rey). Si la fortaleza o sede del poder ya está ocupada por un general (o Rey), cuando entra un nuevo Rey o general, el ocupante actual siempre sale. Puesto que los soldados y el general de una fortaleza actúan juntos como una tropa, al hacer clic con el botón secundario sobre el general o cualquier soldado de la tropa se selecciona toda la tropa.

Mejoras: Los generales mejoran gradualmente su vigor y entrenamiento en el combate cuando están dentro de su fortaleza. Su liderazgo aumenta cuando están dentro de su fortaleza y tienen soldados bajo su mando dentro de la misma fortaleza.

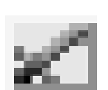
Construcción: Un general puede construir una nueva fortaleza, y una vez adquirido un pergamino de su misma nacionalidad, puede construir una sede del poder. Sin embargo, un especialista en construcción puede hacerlo más rápido.

Órdenes especiales: Generales

Degradar a soldado: Haz clic para degradar el general a soldado. Cuando es degradado, su lealtad disminuye.

Retirada: Haz clic para enviar los soldados seleccionados (y/o general) de vuelta a su fortaleza.

Degradar a soldado



Retirada



Órdenes especiales comunes: Las siguientes órdenes especiales también están disponibles para los generales (consulta la página 58):

Construcción



Instalarse en la aldea



Condecorar



Soldado

Los soldados son la columna vertebral de tu ejército. Tú creas soldados y ellos mejoran su entrenamiento en el combate en las fortalezas bajo el mando de un Rey o general. Puedes sacar los soldados de la fortaleza y enviarlos a cualquier parte para atacar o defender. Además, puedes configurar una fortaleza de tal forma que los soldados salgan automáticamente si son atacados los edificios próximos (consulta “Fortaleza” en la página 97).

La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, liderazgo y contribución, y cuatro órdenes especiales (Construir, Instalarse en la aldea, Ascender y Condecorar).

Creación de un soldado: Para crear un nuevo soldado, traslada cualquier súbdito a una fortaleza. Inmediatamente la especialidad del súbdito cambia a soldado. Los Reyes, generales, soldados y espías mantienen su especialidad actual cuando son trasladados a la fortaleza.

Además, los soldados con un nivel de liderazgo superior pueden ser entrenados en una aldea (consulta la página 94) o contratados en una posada (consulta la página 107). Estos soldados pueden ser buenos generales, pero tú eres el que decide su ascenso.

Nivel de especialización: La especialidad de un soldado es el Liderazgo, que varia de 1 (el nivel más bajo) a 100 (el más alto). Sin embargo, a diferencia de los generales, los soldados no pueden utilizar realmente su liderazgo para mandar a otros. El liderazgo es una habilidad que no se utiliza hasta que el soldado es ascendido a general, momento en el que el Liderazgo es aplicable (consulta “General” en la página 62).

Mejoras: El entrenamiento en el combate del soldado y su vigor aumentan automáticamente si el súbdito está dentro de una fortaleza en la que está presente un Rey o un general. El incremento depende del nivel de liderazgo del Rey o general.

Normalmente, el Liderazgo no mejora mientras el súbdito sea un soldado. Sin embargo, algunos súbditos mejorarán su liderazgo siendo soldados. Se trata de súbditos dotados para el liderazgo por naturaleza que también aprenderán y llegarán mucho más alto como generales. Deberías ascenderlos a la primera oportunidad.

Cuando un soldado alcanza un nivel suficiente en sus técnicas de combate, adquiere un arma avanzada o destreza especial. Esto varia con la nacionalidad; para más detalles consulta “El Diccionario geográfico del Príncipe Chan” en la página 129.

Construcción: Un soldado puede construir una nueva fortaleza, aunque un especialista en construcción lo puede hacer más rápido.

Órdenes especiales: Soldados

Ascender a general: Haz clic para ascender un soldado a general. Cuando es ascendido, su lealtad aumenta.

Retirada: Haz clic para enviar los soldados seleccionados (y/o general) de vuelta a su fortaleza.

Ascender a general



Retirada



Órdenes especiales comunes: Las siguientes órdenes especiales también están disponibles para los soldados (consulta la página 58):

Construcción



Instalarse en la aldea



Condecorar



Especialista en construcción

El especialista en construcción puede construir cualquier tipo de edificio, incluyendo sedes del poder, cuando consigues el pergamino del poder correspondiente. La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, construcción y contribución, y tres órdenes especiales (Construir, Instalarse en la aldea y Condecorar).

Creación de un especialista en construcción: Un nuevo especialista en construcción puede ser entrenado en una aldea (consulta la página 95) o contratado en una posada (consulta la página 107).

Nivel de especialización: La especialidad de un especialista en construcción es la Construcción, que varia de 1 (el nivel más bajo) a 100 (el más alto). A mayor nivel, mayor velocidad de construcción de los edificios. Sin embargo, incluso los especialistas en construcción que poseen un nivel bajo construyen más rápido que cualquier otro súbdito.

Un especialista en construcción puede construir cualquier edificio excepto una sede del poder. Para construir una sede del poder necesitas haber conseguido un pergamino del poder y deberás utilizar un especialista de su misma nacionalidad (consulta la página 110).

Un especialista en construcción puede reparar un edifico deteriorado o simplemente puede permanecer en el edificio, preparado para reparar cualquier daño que se produzca. Consulta “Reparación de edificios” en la página 93 para más detalles.

Mejoras: La destreza del especialista en construcción mejora con su trabajo; cada edifico terminado aumenta su destreza.

Órdenes especiales: Especialista en construcción

Órdenes especiales comunes: Sólo hay órdenes especiales comunes (consulta la página 58) aplicables al especialista en construcción. Sin embargo, pueden construir cualquier edificio mediante la orden especial Construcción.

Construcción



Instalarse en la aldea



Condecorar



Minero

Los mineros construyen y trabajan en las minas (consulta la página 99), pero viven en la aldea próxima (consulta la página 94). La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, minería y contribución, y las tres órdenes especiales.

Creación de un minero: Un nuevo minero puede ser entrenado en una aldea (consulta la página 95) o contratado en una posada (consulta la página 107).

Nivel de especialización: La especialidad de un minero es la Minería, que varia de 1 (el nivel más bajo) a 100 (el más alto). A mayor nivel, mayor velocidad en la producción de existencias mineras mientras trabaja en el interior de la mina.

Mejoras: La destreza del minero aumenta con el trabajo. Cuanto más trabaje en una mina, mayor será su destreza. Si la mina ya no puede extraer recursos naturales y se han convertido en existencias mineras, el minero no podrá trabajar ni mejorar su destreza.

Construcción: Un minero puede construir una nueva mina en una ubicación de un recurso natural, aunque un especialista en construcción lo puede hacer más rápido.

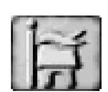
Órdenes especiales: Minero

Órdenes especiales comunes: Sólo hay órdenes especiales comunes (consulta la página 58) aplicables al minero.

Construcción



Instalarse en la aldea



Condecorar



Fabricante

Los fabricantes construyen y trabajan en fábricas (consulta la página 100) o en fábricas de armamento (consulta la página 108), pero viven en la aldea próxima (consulta la página 94). La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, fabricación y contribución, y órdenes especiales comunes.

Creación de un fabricante: Un nuevo fabricante puede ser entrenado en una aldea (consulta la página 95) o contratado en una posada (consulta la página 107).

Nivel de especialización: La especialidad de un fabricante es la Fabricación, que varia de 1 (el nivel más bajo) a 100 (el más alto). Los fabricantes trabajan en las fábricas para crear existencias de productos; los que trabajan en una fábrica de armamento producen armas (objetos móviles). Cuanto mayor sea el número de fabricantes y el nivel de destreza, mayor será la velocidad de producción.

Mejoras: La destreza del fabricante aumenta con el trabajo. Cuanto más trabaje, mayor será su destreza. Si la fábrica deja de fabricar productos, la destreza no aumenta.

Construcción: Un fabricante puede construir una nueva fábrica o fábrica de armamento, aunque un especialista en construcción lo puede hacer más rápido.

Órdenes especiales: Fabricante

Órdenes especiales comunes: Sólo hay órdenes especiales comunes (consulta la página 58) aplicables al fabricante.

Construcción



Instalarse en la aldea



Condecorar



Investigador

Los investigadores construyen y trabajan en las Torres de la Ciencia (consulta la página 107), pero viven en la aldea próxima (consulta la página 94). La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, investigación y contribución, y órdenes especiales comunes.

Creación de un investigador: Un nuevo investigador puede ser entrenado en una aldea (consulta la página 95) o contratado en una posada (consulta la página 107).

Nivel de especialización: La especialidad de un investigador es la Investigación, que varia de 1 (el nivel más bajo) a 100 (el más alto). Los investigadores que trabajan en una Torre de la Ciencia pueden desarrollar nuevas invenciones o mejorarlas. Cuanto mayor sea el número de investigadores y el nivel de destreza, mayor será la velocidad de creación de invenciones.

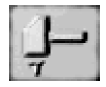
Mejoras: La destreza del investigador aumenta con el trabajo. Cuanto más trabaje, mayor será su destreza.

Construcción: Un investigador puede construir una nueva Torre de la Ciencia, aunque un especialista en construcción lo puede hacer más rápido.

Órdenes especiales: Investigador

Órdenes especiales comunes: Sólo hay órdenes especiales comunes (consulta la página 58) aplicables al investigador.

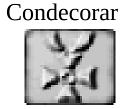
Construcción



Instalarse en la aldea



Condecorar



Espía

Los espías pueden ser trasladados a edificios amistosos, enemigos o neutrales para llevar a cabo sus misiones especiales. Los espías pueden encubrir su verdadera lealtad cambiando su color por el de otro reino o por el color neutral (blanco). La pantalla de información de selecciones muestra los niveles actuales/máximos de vigor, lealtad, combate, espionaje y contribución, y varias órdenes especiales que dependen de las circunstancias. Bajo determinadas situaciones aparece un nivel de destreza secundario y órdenes especiales adicionales.

Creación de un espía: Un nuevo espía puede ser entrenado en una aldea (consulta la página 95) o, en raras ocasiones, contratado en una posada (consulta la página 107).

Encubrimiento: Haz clic en el color apropiado para cambiar la capa del espía. Los cambios de capa están prohibidos si hay un enemigo cerca del espía, con la única excepción de que el cambio sea volver a su color original, que siempre está permitido. Mientras el espía lleva una capa de un color, está obligado a actuar como un súbdito de la nación de dicho color.

Un espía puede cambiar su capa al color original en cualquier momento. Esto puede dar lugar a determinadas situaciones. Consulta “Espionaje” en la página 125 para más detalles.

En los juegos con varios jugadores, el espía encubierto es controlado realmente por dos reinos, el reino que lo creó y el reino en el que se encuentra infiltrado. El espía obedece siempre la orden más reciente.

Nivel de especialización: Las especialidades de un espía pueden ser dos. La primera especialidad es siempre el Espionaje, que indica la rapidez y efectividad del espía a la hora de realizar su misión sin ser detectado. Además, un espía puede poseer niveles en Liderazgo, Minería, Fabricación o Investigación. Esta segunda habilidad le permite hacerse pasar por general, soldado, minero, fabricante o investigador, incluso puede actuar como granjero campesino sin ninguna destreza especial.

Mejoras: La destreza del espía aumenta con el trabajo. Su nivel de Espionaje aumenta mientras el espía está involucrado activamente en una misión de espionaje. El nivel de destreza de la segunda especialidad del espía normalmente aumenta con dicha especialidad.

Construcción: Un espía puede construir cualquier edificio que corresponda con su segunda especialidad, pero sólo el que gobierna el color del reino en el que está infiltrado el espía puede ordenar la construcción. Por ejemplo, un espía Griego está encubierto como Persa. Los Persas pueden utilizar el espía para construir algún edificio apropiado con la especialidad del espía, pero los Griegos no.

Secreto o Rendición: Un espía puede actuar de dos formas, Secreto o Rendición, que son controladas por botones de órdenes especiales.

En el método Secreto, el espía cambia su capa (se encubre) pero no declara ni transmite su acción. Si creas un espía y lo encubres, puedes seguir controlando al espía, pero no te sorprendas si el otro Rey, creyendo que el espía es uno de sus súbdito, empieza a moverlo y a manejarlo como si se tratase de uno de los suyos. Un espía secreto puede entrar en los edificios del reino del color de su capa, y una vez dentro, puede “dormir” o comenzar una misión especial.

Otra alternativa del espía es la técnica de la Rendición. Este método deberá seleccionarse *antes* de que el espía cambie el color de su capa. Luego, cuando el color de la capa cambia, el Rey de dicho color recibe un mensaje que indica que el espía se ha unido a su reino, como si se tratase de un desertor (consulta “Deserción” en la página 116). El Rey no sabrá que este nuevo súbdito es un espía; el Rey sólo verá la segunda especialidad del espía (si tiene alguna). Esta táctica puede ser muy útil en juegos de varios jugadores ya que este tipo de espías no pueden diferenciarse de los desertores normales. Puedes seguir controlando al espía que está en modo Rendición, pero en juegos de varios jugadores los otros jugadores pueden sospechar del espía, lo que habitualmente conlleva su ejecución.

En cualquier caso, un espía actúa como un miembro del reino del color de su capa hasta que vuelvas a cambiar su color por el del reino original.

Contraespías: Puedes cambiar el color de un espía a tu propio color y asignarle un trabajo en cualquiera de los edificios de tu propiedad. El espía aprenderá la segunda especialidad correspondiente, y al mismo tiempo, buscará espías enemigos en el edificio. Parecerá que tu contraespía posee un nivel de lealtad muy bajo de cara a los otros reinos; sólo tú verás su verdadero nivel de lealtad. Esta situación hace de tu espía un buen objetivo para el soborno. Si un contraespía recibe una propuesta de soborno, el espía que hace la oferta es capturado y ejecutado inmediatamente. Los contraespías del interior de una fortaleza o sede del poder ayudan a proteger al líder de los intentos de asesinato. Los contraespías mejoran su destreza lentamente y no pueden superar un nivel de destreza 50.

Trato con espías enemigos: Si sospechas que uno de tus súbditos es un espía, la mejor forma de eliminarlo es haciendo clic en el control Dispersar (símbolo X). Los verdaderos espías son descubiertos y ejecutados inmediatamente. Si el súbdito no es un espía, se convierte en neutral, deserta a otro reino, o ambas cosas.

Más detalles: Consulta “Espionaje” en la página 125 para más detalles sobre espías y actividades de espionaje.

Órdenes especiales: Espía

Misión especial del espía: Haz clic para definir y cambiar la misión especial del espía. Cuando está en el interior del edificio de otro reino, un espía puede llevar a cabo varias misiones especiales. Sigue haciendo clic en el icono para ver todas las misiones disponibles.

Notificación de secreto-rendición: Haz clic para definir el método de operación del espía (descrito con anterioridad).

Dejar espionaje: Haz clic para que el súbdito abandone su especialidad de espía. Si el espía tiene una segunda especialidad, ésta se convierte en su única especialidad y el espía pasa a ser un especialista. Si el espía no tiene una segunda especialidad, se convierte en un granjero campesino.

Misión especial del espía

Secreto



Rendición



Dejar espionaje

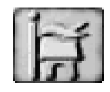
Órdenes especiales comunes: Las siguientes órdenes especiales también están disponibles para los espías (consulta la página 58):

Construcción: Un espía puede construir cualquier edificio apropiado a su segunda especialidad.

Instalarse en la aldea: Un espía utiliza su destreza para entrar en cualquier aldea que coincida con su color actual. Esto permite al espía que actúe como un granjero campesino de la aldea.

Condecorar: Puedes condecorar a tu espía igual que a otros súbditos.

Construcción Instalarse en la aldea Condecorar


Misiones especiales de los espías

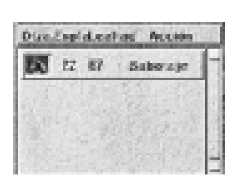
Cuando un espía está en el interior de un edificio de otro reino o en cualquier otra situación similar, estarán disponibles una o varias de las misiones especiales siguientes:



Dormir: Esta misión especial comunica al espía que actúe de forma normal y que llegue a ser aceptado como miembro de la comunidad. El espía no hace nada especial para llamar la atención. Si el espía se encuentra entre aldeanos o soldados en rebeldía, un espía “durmiente” no se une a la rebelión pero sigue actuando como miembro leal del reino del color que viste. Los espías “durmientes” mejoran su destreza lentamente y no pueden superar un nivel de destreza 50.



Sembrar discordia: En esta misión especial, tu espía trata de reducir la lealtad de todos los que se encuentran en el edifico que poseen la misma nacionalidad que el espía. Un espía no puede sembrar discordia entre los miembros de una nacionalidad diferente. Si un espía siembra discordia entre las aldeas o los soldados en rebelión, el espía se une a la rebelión.



Sabotear: Esta misión especial sólo es posible en minas, fábricas, fábricas de armamento o Torres de la Ciencia. Cuando el espía logra esta misión, las minas y fábricas funcionan a menor velocidad, y las investigaciones en las Torres de la Ciencia se realizan más lentamente. Un obrero de la construcción espía puede sabotear un proyecto de construcción. El edificio tendrá defectos ocultos que, durante una batalla, pueden causar una pérdida de vigor más rápida de lo normal.

Ver secretos: Esta misión especial te permite ver los pergaminos de información de un reino contrario, como si fuesen tuyos. La destreza de tu espía determina el tipo de información que puedes solicitar. Para más detalles consulta “Espionaje” en la página 125.

Sobornar: Esta misión especial convierte al súbdito objetivo del soborno en fiel a tu Rey o hace que tu espía sea descubierto y ejecutado.

Para ofrecer un soborno:

1. Haz clic para seleccionar el edificio que ocupa tu espía.

2. Haz clic en el súbdito enemigo (de dicho edificio) que quieras sobornar.

Si es posible el soborno, aparece el icono sobornar.

3. Haz clic en el icono sobornar para ver una lista de las cantidades a ofrecer.

4. Haz clic en la cantidad que deseas ofrecer.

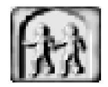
El éxito del soborno depende de la destreza de tu espía, la cantidad de dinero ofrecido, la lealtad del súbdito y de la reputación de tu reino. Las posibilidades de éxito aumentan si tu espía, tu Rey o ambos son de la misma nacionalidad que el objetivo.

Si se logra el soborno, el objetivo se convierte automáticamente en un espía a tu servicio pero encubierto con el color de su reino original. Si el soborno falla, tu espía puede ser capturado y ejecutado. Si el objetivo es un contraespía enemigo, tu espía es capturado y ejecutado automáticamente.

Conquistar edificio: Esta misión es posible si tu espía es un general y es la única unidad que está en el interior de la fortaleza o sede del poder. Si tu espía lo consigue, te harás cargo del edificio. Para más detalles, consulta “Espías encubiertos como generales” en la página 126.

Asesinar al líder: El asesinato es posible sólo si tu espía se encuentra dentro de una fortaleza o sede del poder. Al seleccionar esta opción tu espía intenta asesinar inmediatamente al líder del edificio. Si falla significa que el espía será capturado y ejecutado. Si lo logra significa que el líder muere, aunque el espía sigue teniendo posibilidades de ser capturado y ejecutado. Naturalmente, tus posibilidades de éxito dependen de la destreza del espía, de la comparación entre el vigor del espía y del líder, y del número de súbditos que se encuentran en el interior del edificio. El asesinato se complica si son muchos y leales, y entre ellos se encuentran uno o más contraespías.

Terminar misión especial: Haz clic para terminar la misión especial y dejar el edificio.

Ver secretos	Sobornar	Conquistar edificio	Terminar misión especial	Asesinar
				

Caravanas

Las caravanas se crean en el mercado. Te permiten trasladar existencias mineras a las fábricas y las existencias de mercancías terminadas a los mercados que las demanden.

La pantalla de información de selecciones de las caravanas muestra su nombre, su vigor, su ruta comercial de hasta tres paradas y la cantidad de existencias que transportan.

Creación de una caravana: Selecciona uno de tus mercados, luego haz clic en la orden especial Alquilar caravana. Consulta “Mercado” en la página 102 para más detalles. Puedes tener un máximo de una caravana por cada 10 granjeros campesinos en tu reino. Si alcanzas el límite, no podrás crear más caravanas hasta que no consigas más granjeros campesinos o pierdas alguna de las caravanas.

Movimiento de caravanas: Si una caravana no tiene definida una ruta comercial (o se han eliminado todas las paradas comerciales), puedes moverla como cualquier otra unidad. Sin embargo, deberás utilizar los controles de la ruta comercial para recoger y dejar existencias, incluyendo las ventas del mercado.

Rutas comerciales de caravanas: Haz clic en la caravana para ver la información de su ruta comercial. Para definir una ruta comercial, haz clic en el botón **Definir Parada**, luego desplaza la pantalla principal y haz clic en el destino. A continuación haz clic en los pequeños botones para indicar lo que debe transportar la caravana desde ese destino. Por ejemplo, si defines una de tus fábricas como una parada, es probable que quieras que se transporten determinadas existencias de productos.

El botón **A** (automático) hace que la caravana seleccione automáticamente lo que debe transportar desde la parada. Lo normal es que al seleccionar esta opción la caravana recoja lo que está disponible y deje lo que demanda la fábrica o el mercado.

El botón **N** (nada) indica a la caravana que no recoja nada en la parada.

Los botones específicos de existencias indican a la caravana que deberá transportar sólo el elemento especificado.

El botón **Ver Parada** desplaza el Mapa principal a dicha parada, solamente como ayuda visual para confirmar el destino.

El botón **X** elimina la parada de la ruta comercial. Si hay menos de dos paradas, la caravana no tiene ruta comercial y se detiene.

En la parte inferior se muestra lo que lleva la caravana y te permite hacer un seguimiento mientras realiza su desplazamiento.

Disponibilidad y demanda de existencias: Puedes definir como paradas de la caravana cualquiera de tus propias minas, fábricas o mercados. De esta forma si una mina y una fábrica están muy alejadas una de otra, puedes utilizar una caravana para transportar existencias mineras a la fábrica. De forma similar, si una fábrica está lejos de un mercado, puedes utilizar una caravana para transportar las existencias de productos de la fábrica al mercado.

Si has establecido un acuerdo comercial con otro reino, podrás definir como paradas sus mercados. Sin embargo, tus caravanas sólo pueden recoger existencias de dichos mercados; no puedes dejar o vender existencias en mercados de otros reinos.

Un puerto no puede ser el destino de una caravana. El puerto debe tener un enlace con el mercado, mina o fábrica (consulta “Barcos” en la página 79 y “Puerto” en la página 104 para más detalles).

Caravanas y batallas: Las caravanas siempre son pacíficas. No pueden atacar. Si un reino destruye una caravana, el reino sufre una pérdida de reputación por este acto vil. Además, si un reino pierde una caravana al atacar, también sufre una pequeña pérdida de reputación por no prever posibles actos vandálicos.

Barcos

Mercante

Transporte

Carabela

Galeón

Los barcos se construyen en los puertos y transportan existencias y unidades por el mar. Los barcos que transportan unidades están bajo tu control directo y los que transportan existencias siguen rutas comerciales como las caravanas. Si un barco puede hacer ambas cosas, tú eres el que selecciona la acción a realizar.

La pantalla de información de selecciones muestra el nombre del barco y su vigor en la parte superior. Los mercantes sólo transportan existencias; los transportes sólo transportan unidades. Las carabelas y los galeones pueden transportar existencias y unidades y por lo tanto disponen de controles adicionales. Los primeros son una serie de botones de control. Haz clic en Unidades para ver las unidades que están a bordo del barco; haz clic en Mercancías para ver las existencias que están siendo transportadas. El conmutador C/T indica si el barco está bajo tu control (C) o sigue una trayectoria de una ruta comercial (T).

En la parte inferior de la pantalla de información de selecciones aparecen las unidades o existencias (mercancías) a bordo del barco. Los iconos de las unidades indican su nivel de combate y puede seleccionarse con un clic para mostrar información adicional. Un barco también puede disponer de uno o más botones de órdenes especiales.

Barcos y mercancías

Sólo los mercantes, carabelas y galeones pueden transportar existencias (productos comerciales); los transportes no pueden transportar existencias.

Controles de la ruta comercial: Los barcos que transportar existencias deben seguir una ruta comercial, igual que las caravanas. El barco va de puerto en puerto, vuelve al primero, y así sucesivamente. La única diferencia está en que los barcos cargan y descargan sólo en los puertos.

Para definir una ruta comercial de un barco, haz clic en el botón **Definir Parada**, luego busca el puerto que quieras definir como destino y haz clic en él. El puerto se muestra en el área de la segunda parada. A continuación, utiliza los pequeños botones para indicar lo que debe transportar el barco desde dicho puerto: selecciona carga automática (A), nada (N), o unas existencias específicas. Para definir una tercera parada en la ruta, repite el mismo procedimiento.

Para ver una parada de la ruta comercial, haz clic en el botón **Ver Parada**.

Para eliminar uno de los puertos de la ruta comercial, haz clic en el botón **X**.

Al igual que las caravanas, puedes tomar temporalmente el control de la unidad y dar órdenes de movimiento normales. Cuando se completan, la unidad vuelve a su ruta comercial. Para detener el movimiento de la unidad por la ruta comercial, cancela (**X**) todas sus paradas.

Normalmente sólo puedes definir como paradas de la ruta comercial puertos de tu propio reino. Sin embargo, si tienes un acuerdo comercial con otro reino, tus barcos pueden parar en los puertos de dicho reino pero sólo para recoger existencias. Tus barcos nunca podrán dejar o vender existencias en puertos de otro reino. Consulta “Puerto” en la página 104 para más detalles.

Las carabelas y galeones pueden tener activado o desactivado su movimiento por la ruta comercial mediante el conmutador especial **C/T**. Cuando el botón está pulsado y muestra una T, el barco sigue el movimiento de la ruta comercial, si tiene definida una ruta. Cuando el botón está pulsado y muestra una C, el barco sólo obedece tus órdenes de movimiento, es decir, no sigue una ruta comercial. Recuerda, aunque tú personalmente gobiernes el barco hasta el puerto, deberás seleccionar T cuando estés en el exterior del puerto para asegurar que el barco atraca, vende las existencias, y deja y recoge las mercancías (definido según su ruta comercial).

Disponibilidad y demanda de existencias en los puertos: Los puertos no disponen de existencias; deben estar enlazados con otro edificio que les proporcionen existencias o tener un mercado para venderlas. Un puerto enlazado con un mercado retira automáticamente mercancías para la carga y vende automáticamente todos los productos que estén bajo demanda. Las existencias pasan automáticamente del puerto y hacia el puerto desde el mercado. Si existen relaciones comerciales con otro reino, tu puerto puede enlazarse con mercados del otro reino, permitiéndote recoger existencias de sus mercados. Al igual que las caravanas, no puedes dejar o vender existencias en los mercados de otro reino; debes utilizar tus propios mercados.

Además, tu puerto puede estar enlazado directamente con tus minas y fábricas. Si es así, las existencias de la mina o fábrica que tengan un enlace abierto con el puerto pueden ser recogidas y dejadas por el barco. Los barcos no pueden cargar o descargar directamente de una mina o fábrica; necesitan un puerto. Las minas o fábricas de otro reino nunca podrán enlazarse con tu puerto, ni tampoco tú podrás utilizar los puertos de otro reino como enlace.

Barcos y unidades

Sólo los transportes, carabelas y galeones transportan unidades; los barcos mercantes no pueden hacerlo.

Carga de unidades: Para cargar unidades, muévelas al interior del barco como si se tratase de un edificio. El barco se mueve automáticamente hasta la orilla y carga las unidades cuando llega.

Las carabelas y galeones deben estar bajo tu control (C) para cargar y descargar unidades. Sin embargo, cuando las unidades están a bordo, puedes cambiar el control del barco a ruta comercial (T), actuando las unidades a bordo como guardia extra en caso de que el barco sea atacado.



Descarga de unidades: Para descargar unidades, primero deberás mover el barco hacia la orilla. Luego haz clic con el botón secundario en el icono de la unidad o haz clic en el botón Desembarcar de órdenes especiales; todas las unidades desembarcan y se quedan alrededor del barco.

Batallas navales

Los barcos de reinos hostiles pueden combatir en alta mar, igual que luchan los soldados en tierra. Las armas avanzadas que van a bordo del barco pueden contribuir a la lucha. Los barcos mercantes son tratados de la misma forma que las caravanas en el caso de batalla.

Armas avanzadas

Catapulta

Ballesta

Cañón

Lanzafuegos

Puercoespín

Los investigadores que se encuentran en las Torres de la Ciencia pueden inventar armas avanzadas. Después de inventar un arma, se inventan mejoras para el modelo Marca II y por último para la Marca III. Para información específica sobre cada arma, consulta “Armas de guerra avanzadas” en la página 131.

En general, las armas pueden moverse y combatir como los soldados. Puedes situarlas en el interior de las fortalezas o barcos y utilizarlas. Cuando atacas a un enemigo con un arma, ésta se desplaza hasta alcanzar su rango de cobertura, se detiene y abre fuego. Aunque las armas avanzadas son propiedad de un reino, no poseen nacionalidad, lealtad o especialización.

Si un arma avanzada está en el interior de una fortaleza, y en su interior también se encuentra un Rey o general, la capacidad de ataque del arma aumenta de forma proporcional a la destreza del líder. Por ejemplo, si el liderazgo del Rey que está en el interior de la fortaleza es 100, cada arma de la fortaleza tiene el doble de capacidad de ataque de lo normal.

Puercoespín

Este arma especial causa daños cuando es detonado por una catapulta, cañón, lanzafuegos o puercoespín próximo. Cuando detona, estalla formando una lluvia de fuego y fragmentos mortales. Todas las unidades cercanas son destruidas y los edificios cercanos son dañados.

Si otro puercoespín es alcanzado por la explosión, explota también. Puedes colocar los puercoespines para crear una "reacción en cadena" de explosiones que puede llegar a ser devastadora.

Para utilizar un puercoespín:

1. Haz clic en una catapulta, cañón o lanzafuegos que esté dentro del radio de acción.

2. Mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic con el botón secundario del ratón en el puercoespín.

El arma dispara al puercoespín y lo hace explotar.

NOTA: Si la explosión del puercoespín alcanza a otro puercoespín, el segundo puercoespín también explota. Puedes crear una "reacción en cadena" de explosiones de puercoespines situándolos uno junto a otro.

Seres Supremos

Los Seres Supremos son fuerzas del más allá que puedes invocar desde la sede del poder apropiada (consulta "Sede del Poder" en la página 110). La nacionalidad de la sede del poder determina el tipo de Ser Supremo que puedes invocar.

Nivel de especialización: Cada Ser Supremo es de una nacionalidad y encarna un poder diferente. Algunos poderes son continuos (es decir, tienen efecto mientras esté presente el Ser Supremo). Otros poderes deben ser invocados mediante una orden especial. Los poderes que se invocan suponen un gasto extra fijo de vigor, tal como se explica en el párrafo siguiente.

Duración: Un Ser Supremo permanece mientras tenga poder (vigor). El vigor de un Ser Supremo disminuye automáticamente a medida que pasa el tiempo. Al hacer clic en una orden especial para utilizar un poder especial se consume vigor adicional. Cuando el vigor llega a cero, el Ser Supremo desaparece, pero esto no significa que el Ser Supremo esté muerto. Puede ser invocado de nuevo desde la sede del poder apropiada.

Los Seres Supremos son invulnerables a cualquier ataque. Sólo desaparecen cuando se les acaba el vigor. Su vigor se consume cuando usan sus poderes especiales.

Órdenes especiales: Ser Supremo

Haz clic en el botón de órdenes especiales particular para invocar al poder específico del Ser Supremo. Algunos poderes son constantes mientras está presente el ser y por lo tanto no tienen ningún botón. Los Seres Supremos se describen en los párrafos siguientes.

Jing Nung chino

Jing Nung se mueve y ataca como un soldado normal, aunque posee la capacidad de sobrevolar cualquier terreno a gran velocidad. Ataca con bolas de fuego de gran potencia. También aumenta la visibilidad hacia el interior del territorio enemigo.

Fénix griego

El Fénix puede ver a gran distancia y revela la verdadera identidad de todos los que están a su alcance, excepto los espías, que permanecen encubiertos. Este poder es constante mientras está presente el Fénix.

Hipnotizador japonés

El Hipnotizador reduce la lealtad de todas las unidades que están en una zona abierta, exceptuando las unidades de tu reino. Este poder puede utilizarse contra un barco o edificio, afectando a todas las unidades de su interior o transportadas, aunque su efecto es algo menor que el producido en las unidades que se encuentran en espacio abierto. Este poder es necesario invocarlo; no es un poder constante.

Kukulcan maya

Kukulcan mejora las técnicas de combate de todos los soldados mayas que están dentro de un área. Este poder también puede utilizarse sobre un barco o edificio, actuando sobre todas las unidades de su interior o transportadas, aunque su efecto es algo menor. Este poder es necesario invocarlo; no es un poder constante.

Dragón normando

El Dragón se mueve y ataca como un soldado normal bajo tu control, aunque puede sobrevolar el terreno. Ataca con fuego devastador que daña a unidades y edificios.

Sanador persa



El Sanador tiene el poder de sanar a todas tus unidades que se encuentran en espacio abierto. Este poder también puede utilizarse sobre un barco o edificio, actuando sobre todas las unidades de su interior o transportadas, aunque su efecto es algo menor. Este poder es necesario invocarlo; no es un poder constante.

Thor vikingo





Thor puede invocar a la tormenta o crear un tornado. La tormenta trae lluvias y gran cantidad de rayos sobre toda la zona. El tornado es más destructivo, dañando las unidades y edificios que toca. Sin embargo, una vez invocado, el tornado no puede ser controlado, siendo peligroso para todos, amigos o enemigos.



Edificios

Tus unidades pueden construir edificios para hacer de tu reino un reino próspero, rico, extenso y poderoso. Algunos de los edificios son capaces de crear más unidades o incluso crear nuevas unidades.

Los edificios son siempre estáticos una vez construidos. Puedes atacarlos, dañarlos o destruirlos. También determinadas unidades pueden permanecer en el interior de la mayoría de los edificios, trabajando o entrenándose en una especialidad adecuada al edificio.

Una aldea funciona como un solo edificio, aunque su apariencia sea la de un grupo de pequeños edificios.

Construcción de edificios

Muchas de tus unidades pueden construir uno o más tipos de edificios (algunas pueden construir una amplia variedad).

Para construir un edificio:

1. Haz clic para seleccionar la unidad que va a crear el edificio.

2. Haz clic en el botón **Construcción** de órdenes especiales.

3. Haz clic en el icono adecuado en el área de órdenes especiales para seleccionar el tipo de edificio.

4. Haz clic en su ubicación en el Mapa principal.

Sólo las unidades especialmente entrenadas en construcción pueden construir cualquier tipo de edificio. Sin embargo, incluso estas unidades no son capaces de construir determinados edificios hasta que no se encuentre el pergamino del poder adecuado.

Una vez seleccionado el tipo de edificio, el cursor se transforma en un área transparente que puedes situar. Si el área transparente es blanca, el sitio es apto para la construcción. Si el área transparente es oscura, no es posible construir en esa ubicación. Para cancelar la construcción, selecciona el elemento que está en construcción y haz clic en el icono con forma de bomba (cancelar/demoler).

Nuevas aldeas: Para construir una nueva aldea, con cualquier súbdito seleccionado, haz clic en el botón “Instalarse en la aldea” de órdenes especiales y luego haz clic en cualquier parte de terreno libre. El súbdito funda una nueva aldea y se convierte en su primer granjero campesino (consulta la página 58).

Entrar en un edificio

Tus unidades no pueden entrar en los edificios que no pertenezcan a tu reino (es decir, tu color). La única excepción son los espías, que pueden entrar en edificios de cualquier reino.

Para entrar en un edificio, haz que el edificio sea el destino de tu movimiento:

1. Haz clic en una unidad, arrastra un cuadro alrededor de un grupo de unidades o haz clic con el botón secundario en una tropa.
2. Haz clic con el botón secundario en el edificio donde quieras que entre la unidad o unidades.

Si el edificio está lleno, el nuevo súbdito puede entrar aportando su destreza si es superior a la de cualquiera de los que se encuentren en el edificio. El nuevo súbdito entra y el individuo con menor destreza sale. Si existe un enlace con una aldea cercana, el individuo con menor destreza vuelve automáticamente a la aldea y se convierte en un granjero campesino.

Las fortalezas y las sedes del poder son una excepción a esta regla. Si el edificio está lleno, no puede entrar una nueva unidad hasta que no salga alguna de las unidades de su interior.

Dentro de un edificio

Cuando seleccionas un edificio, la pantalla de información de selecciones muestra pequeños iconos que representan las unidades que están en su interior. El número que aparece junto a cada icono indica el nivel de especialización adecuado al edificio. Las fortalezas y las sedes del poder también muestran al Rey o general si está en el interior. Haz clic en uno de los iconos para seleccionar una unidad y ver todos sus detalles.

Un edificio puede formar parte de tu reino aunque no existan unidades ocupándolo. Sin embargo, puede entrar un espía enemigo y tomar el control en cualquier momento.

Productividad de las minas, fábricas y torres: La productividad global de todas las unidades que trabajan en estos edificios es la suma total de los niveles de especialización de cada uno de los obreros. Por ejemplo, una mina con un minero con nivel 60 y otro con nivel 45 tiene una productividad global de 105. Esta mina sería más productiva que una mina con ocho mineros con nivel 10, ya que su productividad global sería sólo 80.

Enlace de obreros: Una mina, fábrica o torre con súbditos en su interior siempre tiene un enlace con una aldea leal. Si ya existe una aldea leal, el enlace se establece con ella. Si no existe una aldea leal cerca, el primer súbdito que entra en el edificio crea automáticamente una aldea cercana con un enlace. A medida que envías más súbditos al interior del edificio, la población de la aldea enlazada también aumenta. Lo mismo ocurre cuando tus súbditos dejan el edificio, la población disminuye.

Enlaces y migración del trabajo: Una mina, fábrica o torre con menos de ocho obreros en su interior y un enlace abierto con una aldea leal, convierte gradualmente granjeros campesinos en obreros especialistas hasta completar la plantilla de la mina, fábrica o torre. Esto hace que el número de granjeros campesinos de la aldea disminuya. En casos extremos, todos los granjeros campesinos pueden llegar a convertirse en especialistas, dejando de cosecharse alimentos, dando como resultado el hambre. Para evitar esta migración automática del trabajo, de granjero a especialista, cierra el enlace (haz clic en el círculo y aparecerá una X).

Límite de lealtad: Los granjeros campesinos no aceptan instrucciones cuando su lealtad es inferior o igual a 30. Todos los súbditos con un nivel de lealtad 30 o inferior pueden irse, rebelarse o incluso cambiar su fidelidad a otro reino.

Recuperación del vigor: Las unidades recuperan su vigor más rápidamente cuando están en el interior de un edificio. Sin embargo, el propio edificio no puede recuperar su vigor a menos que sea reparado (consulta la página 93).

Salir de un edificio

Tus unidades suelen estar en el interior de los edificios (incluyendo los edificios de la aldea). Por ejemplo, los súbditos que trabajan en una mina están en el interior de la mina, los súbditos que trabajan en una fábrica están en el interior de la fábrica y así sucesivamente. Al hacer clic para seleccionar un edificio, la pantalla de información de selecciones muestra la gente que está en su interior.

Para salir de una aldea:

1. Si la aldea consta de varias nacionalidades, haz clic en la fila adecuada para seleccionar la nacionalidad que debe salir de la aldea.
2. Haz clic en el botón Reclutar de órdenes especiales. Por cada clic sale un ciudadano de la aldea. La lealtad de la nacionalidad que está en el interior de la aldea también disminuye con cada clic.

Para salir de otros edificios:

Haz clic con el botón secundario en el icono de la unidad en la pantalla de información de selecciones. La unidad sale inmediatamente del edificio.

Traspasos entre edificios

Traspasos desde una mina/fábrica/torre a una aldea: Puedes traspasar súbditos que están trabajando en una mina, fábrica o Torre de la Ciencia de regreso a la aldea. Al hacerlo, tus súbditos olvidan todos sus niveles de especialización y se convierten en granjeros campesinos de la aldea.

Para hacer traspasos entre edificios:

1. Haz clic en el edificio para seleccionarlo.
2. Cierra el enlace entre el edificio de obreros y su aldea.
3. Haz clic en el súbdito para seleccionarlo.
4. Haz clic con el botón secundario en el enlace cerrado en la aldea.

Para traspasar súbditos desde una fortaleza de vuelta a una aldea, primero deberán salir de la fortaleza (consulta la página 97) y luego tendrán que entrar en la aldea (consulta la página 94).

Traspaso de campesinos entre aldeas enlazadas: Si dos de tus aldeas están tan cerca que pueden estar enlazadas, podrás traspasar aldeanos directamente de una a otra.

Para traspasar campesinos entre aldeas enlazadas:

1. Haz clic para seleccionar la aldea que envía campesinos.
2. Si la aldea consta de varias nacionalidades, haz clic para seleccionar la nacionalidad.
3. Haz clic en el gráfico de enlace (un cuadrado con puntas de flecha) en la aldea que recibe campesinos. Haz clic por cada campesino que quieras traspasar.

Traspaso de obreros entre aldeas enlazadas: Si un edificio está enlazado con dos o más aldeas de un reino, podrás traspasar obreros de una aldea a otra.

Para traspasar obreros entre aldeas enlazadas:

1. Haz clic para seleccionar el edificio con el obrero.



2. Haz clic en el icono del obrero para seleccionarlo.
3. Haz clic con el botón secundario para abrir el enlace con su nueva aldea (donde quieras que viva).

Traspasos entre aldeas no enlazadas: Si las aldeas están demasiado lejos para establecer un enlace directo, todavía tienes posibilidades de traspasar granjeros campesinos.

Para traspasos entre aldeas no enlazadas:

1. Haz salir a los granjeros campesinos de la aldea mediante el botón Reclutar de órdenes especiales (consulta la página 95).
2. Haz clic o arrastra un cuadro alrededor de los granjeros campesinos para seleccionarlos.
3. Haz clic en el botón Instalarse en la aldea de órdenes especiales y haz clic en la aldea destino.

Traspasos entre otros edificios (no aldeas): No puedes traspasar unidades directamente de una fortaleza, mina, fábrica o Torre de la Ciencia a otra. Sin embargo, si puedes sacar unidades de un edificio y moverlas al interior de otro.

Reparación de edificios

Los especialistas en construcción reparan los edificios dañados. Sólo pueden repararse los edificios que tengan vigor. La reparación se lleva a cabo si hay un especialista en construcción en su interior y el edificio no está siendo atacado. El especialista podrá restaurar un edificio a su máximo vigor original, pero no lo puede superar.

Para reparar un edificio, introduce en su interior un especialista en construcción:

1. Haz clic en el especialista en construcción para seleccionarlo.
2. Haz clic con el botón secundario en el edificio.

Las fortalezas, minas, fábricas y torres deben de tener espacio para el especialista en construcción. Para ello posiblemente será necesario cerrar los enlaces con todas las aldeas y sacar a un especialista del edificio para hacer sitio al especialista en construcción.



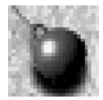
Cuando el especialista en construcción está en su interior, aparece un icono de martillo junto a la barra de vigor del edificio.

Sacar a un especialista en construcción: Haz clic en el icono de martillo que aparece al lado de la barra de vigor del edificio y el especialista en construcción saldrá del edificio. Una vez que entra un especialista en construcción en el interior de un edificio, permanece en su interior hasta que recibe la orden de salir. De esta forma puedes mantener siempre preparada una plantilla de reparación en el interior de un edificio.

Eliminación de edificios



Venta: Puedes vender la mayoría de los edificios que tengan pocos daños o ninguno haciendo clic en el icono **Vender**. El edificio desaparece y tú recibes la mitad del coste de construcción por los materiales de desecho (menos si estaba dañado). Todos los súbditos que trabajaban en el edificio regresan inmediatamente a su aldea y se convierten en granjeros campesinos.



Demoler: Puedes demoler los edificios aún no terminados o que estén seriamente dañados haciendo clic en el icono **Demoler.** No recibes ningún dinero por la demolición de un edificio. Todos los que trabajan en el edificio terminan y se quedan de pie donde estaba el edificio, o, si están enlazados con una aldea, pueden regresar a la aldea y convertirse en granjeros campesinos.

Detalles sobre edificios

En esta sección se describen los edificios en el orden en que probablemente los utilizarás. Esta es la lista de edificios:

- Aldea (página 94)
- Fortaleza (página 97)
- Mina (página 99)
- Fábrica (página 100)
- Mercado (página 102)
- Puerto (página 104)
- Posada (página 106)
- Torre de la Ciencia (página 107)
- Fábrica de armamento (página 108)
- Sede del Poder (página 110)

Aldea




Una aldea está formada por granjeros campesinos y súbditos que trabajan en las minas, fábricas y Torres de la Ciencia cercanas. Una aldea puede tener campesinos y obreros de distintas nacionalidades. Para más detalles sobre los granjeros campesinos, consulta la página 59.

La pantalla de información de selecciones muestra el nombre de la aldea y una línea por cada nacionalidad presente. Cada línea muestra el icono de la nacionalidad, el total de súbditos, el número de granjeros campesinos y su lealtad. Si el valor que indica la lealtad está formado por dos números, el primer valor muestra el nivel actual, que aumenta o disminuye hacia el valor mostrado en el segundo número.

Si la aldea tiene súbditos que trabajan en las minas, fábricas o torres cercanas, la población global es mayor que el número de granjeros campesinos, ya que hay que sumar los obreros especializados.

Construcción: Una nueva aldea se construye dando a un súbdito la orden especial **Instalarse en la aldea** y haciendo clic con el botón secundario en un espacio abierto en lugar de en una aldea ya existente. El súbdito que recibe la orden se convierte en el primer residente de la nueva aldea.

Límite de espacio: La población de una aldea está limita a 60. Cuando la aldea alcanza este límite, la población deja de aumentar, y no puedes instalar más súbditos en la aldea.

Enlaces: Un enlace abierto de una aldea con una fortaleza implica que la fortaleza ejerza su influencia y control sobra la aldea. Un enlace abierto de una aldea con una mina, fábrica o Torre de la Ciencia implica que los súbditos de la aldea se conviertan automáticamente en especialistas que trabajan en esas instalaciones. Esto puede ocurrir incluso si la aldea es leal a un reino y la mina, fábrica o Torre de la Ciencia es leal a otro, pero la resistencia de la aldea es inferior a 50.

Entrenamiento: Las aldeas poseen la capacidad única de entrenar a granjeros campesinos en una de las seis disciplinas de utilidad: Construcción, Liderazgo, Minería, Fabricación, Investigación o Espionaje. Consulta la página 56 para más detalles.

Pergamino de Aldeas: Haz clic en el pergamino de Aldeas en la esquina superior izquierda de la pantalla principal, o pulsa la tecla F2, para ver un resumen de todas las aldeas de tu reino. (Consulta la página 43 para más detalles).

Órdenes especiales: Aldea

NOTA: Reclutar y Entrenar, son órdenes aplicables a la nacionalidad actualmente seleccionada en la aldea. Puedes cambiar la nacionalidad seleccionada haciendo clic en el icono de otra nacionalidad.

Reclutar: Haz clic en este botón para que un granjero campesino (de la nacionalidad seleccionada actualmente) salga de la aldea. Cuando está en el exterior de la aldea, puedes seleccionarlo y moverlo a otro edificio o devolverlo a la aldea. No es posible reclutar nacionalidades con una lealtad inferior a 30.

Reclutar súbditos en una aldea reduce ligeramente la lealtad de su nacionalidad que está en el interior de la aldea.

Entrenar: Haz clic en este botón para convertir un granjero campesino (de la nacionalidad seleccionada actualmente) en especialista. Aparece una lista de las especialidades disponibles. Haz clic por cada campesino que quieras entrenar en una especialidad. El número que aparece junto a la especialidad indica cuántos van a ser entrenados.

El entrenamiento se lleva a cabo en la aldea. Una barra especial que aparece en la información de la aldea indica el progreso del entrenamiento. Cuando termina, el nuevo especialista aparece en el exterior de la aldea.

Este tipo de entrenamiento aporta un valor 20 a su nivel de especialización. Los súbditos que adquieren una especialidad sin entrenamiento tienen un nivel 10.

Sólo es posible el entrenamiento si existe una fortaleza ocupada por un Rey o general enlazada con la aldea.

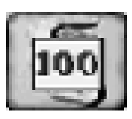
Impuestos: Haz clic en el botón Impuestos para solicitar el pago de un impuesto único a cada súbdito de la aldea. Sin embargo, cada impuesto reduce la lealtad de la aldea. A mayor número de impuesto, mayor pérdida de lealtad.

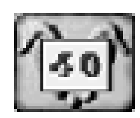
Impuestos anuales: Cada aldea paga 5 monedas de oro por ciudadano cada uno de Enero en concepto de impuestos. Este impuesto se aplica siempre que exista una fortaleza ocupada por un Rey o general enlazada con la aldea.

Impuestos especiales: También puedes fijar impuestos automáticamente dependiendo de la media de lealtad de la aldea. Cuando se alcanza un nivel de lealtad determinado, se recauda un impuesto especial, tu tesoro aumenta y la lealtad de la aldea vuelve a disminuir. Para fijar un impuesto especial, haz clic con el botón secundario en el botón Impuestos para seleccionar el nivel de lealtad. Haz clic en el nivel de lealtad para definir el “sensor de lealtad” de la aldea, o haz clic con el botón secundario para definir un “sensor de lealtad” para todas las aldeas de tu reino.



Ceder: Haz clic en el botón **Ceder** para hacer un obsequio único de diez (10) monedas de oro a cada súbdito de la aldea. De esta forma aumenta el nivel de lealtad de todos los súbditos de la aldea. A mayor frecuencia de cesiones, menor incremento de lealtad.





Obsequios: Las cesiones realizadas a aldeas neutrales disminuyen su resistencia, aunque como siempre, a mayor frecuencia en las cesiones, menor será el efecto. No es posible obsequiar a aldeas enemigas a menos que tu reino tenga una fortaleza con un líder enlazada con dicha aldea. En ese caso la cesión reduce su lealtad hacia su gobernante anterior, aproximándose al punto en el que puedan pronunciarse a favor de tu reino.

Cesiones automáticas: Puedes fijar una cesión automática siempre que la lealtad de una aldea descienda hasta un nivel específico. Cuando la media del nivel de lealtad de todos los súbditos de la aldea baje hasta el nivel especificado, se produce la cesión y la lealtad aumenta. Para fijar una cesión automática, haz clic con el botón secundario en el botón Ceder para seleccionar el nivel de lealtad. Haz clic en el nivel de lealtad para definir el “sensor de lealtad” de la aldea, o haz clic con el botón secundario para definir un “sensor de lealtad” para todas las aldeas de tu reino.

NOTA: Si has fijado impuestos especiales y cesiones automáticas para una aldea, las cesiones deberán ser siempre menores que los impuestos. Si no, el nivel del impuesto se establece automáticamente por encima del nivel de la cesión.

Fortaleza

Una fortaleza puede ubicarse en cualquier parte, pero normalmente se sitúa para crear un enlace con una o más aldeas, ya que una fortaleza con un general o Rey en su interior ayuda a crear o mantener el control de la aldea. La fortaleza es donde vive la tropa de soldados y su líder (general o Rey). Aunque esté enlazada con una aldea, los soldados de la fortaleza nunca formarán parte de la población de la aldea. Los súbditos del interior de la fortaleza viven únicamente en dicha fortaleza.

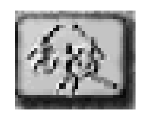
La pantalla de información de selecciones muestra el vigor actual de la fortaleza, detalles sobre el Rey o general presente (si hay), iconos por cada uno de los soldados del interior de la fortaleza, el nivel de combate de cada soldado junto a su icono, un área que muestra información detallada sobre el líder o soldado seleccionado y los iconos de órdenes especiales.

Construcción: Un Rey, general, soldado o especialista en construcción puede construir una fortaleza mediante la orden especial **Construcción**.

Límite de espacio: Una fortaleza puede alojar un Rey o general y hasta ocho soldados. Deberás sacar al Rey o general de la fortaleza antes de poder hace entrar a otro.

Enlaces: Un enlace abierto de una fortaleza con una aldea indica que la fortaleza está ejerciendo su influencia y control sobre la aldea. También te permite entrenar a los aldeanos seleccionados en una especialidad. Si la aldea es neutral, el enlace reduce la resistencia gradualmente hasta que la aldea se convierte en leal. Si la aldea está ya bajo control y es leal, el enlace mejora gradualmente la lealtad de la aldea.

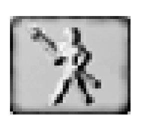
Órdenes especiales: Fortaleza



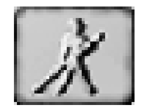
Salida: Haz clic en el botón **Salida** para ordenar que la tropa completa que se encuentra en el interior de la fortaleza salga. Esta orden incluye al Rey o general (si hay) y a todos los soldados de su interior.



Condecorar: Selecciona el icono de un súbdito del interior de la fortaleza, luego haz clic en el botón **Condecorar** para gastar algo de dinero en condecorar al súbdito. Cada condecoración otorgada a un súbdito aumenta su lealtad, tanto si se trata de un campesino como de un Rey.



Modo de defensa - Alerta: Haz clic en el botón Modo de defensa para cambiar entre los modos de defensa de la fortaleza Alerta y En Descanso. En el modo Alerta, cuando los enemigos atacan la fortaleza o sus edificios enlazados, todos los soldados de su interior salen inmediatamente y atacan al enemigo. Cuando los enemigos son destruidos o abandonan, los soldados regresan automáticamente a la fortaleza.



Modo de defensa - En Descanso: En Descanso implica que no se realizará ninguna salida. En su lugar, el Rey, general y los soldados permanecerán en el interior de la fortaleza. De todas formas puedes hacer que salgan bajo tu control.

Mina

Una mina debe estar situada sobre un recurso natural para poder producir existencias mineras. El número y destreza de los mineros que trabajen en la mina determinará la velocidad de producción de las existencias mineras. Para más detalles sobre mineros, consulta la página 68. Los recursos naturales son limitados: realmente si una mina agota sus recursos detiene su producción. Cuando esto ocurre, un nuevo recurso natural aparece en alguna otra parte.

La pantalla de información de selecciones muestra el vigor de la mina, el recurso en explotación, la producción mensual, las existencias mineras actuales/máximas disponibles, la cantidad de reservas del subsuelo, los iconos de cada uno de los mineros que trabajan en la mina, el nivel de destreza en minería de cada minero y un área que muestra información detallada de uno de los mineros.

Construcción: Un minero o un especialista en construcción pueden construir una mina mediante la orden especial Construcción.

Límite de espacio: Cada mina puede alojar hasta ocho mineros y 500 unidades de existencias mineras. Una mina detiene su producción cuando alcanza las 500 unidades de existencias mineras disponibles.

Recursos naturales: Una mina sólo puede extraer existencias mineras del tipo de recurso natural adecuado. Una mina únicamente es capaz de producir materiales si está construida sobre un recurso natural.

Enlace de existencias mineras: Una mina que tenga un enlace abierto con una fábrica, traslada automáticamente existencias mineras a la fábrica. Si no hay una fábrica enlazada o la fábrica no puede recibir más existencias mineras, la mina envía sus existencias a un mercado o puerto enlazado con ella. Tu caravana puede transportar existencias mineras de tu mina a cualquier fábrica, mercado o puerto.

Enlace de trabajo: Una mina que tenga un enlace abierto con una aldea, hace que los granjeros campesinos de la aldea se conviertan automática y gradualmente en mineros que trabajan en la mina. Este proceso continua hasta que se alcanza el límite de espacio o se cierra el enlace.

Órdenes especiales: Mina

No existen órdenes especiales para las minas.

Fábrica

NOTA: Normalmente, el término “fábrica” también hace referencia a fábricas de armamento. Sin embargo, esta sección sólo se refiere a las fábricas normales. Las características especiales de las fábricas de armamento se describen en la página 108.

Una fábrica convierte existencias mineras en existencias de productos (mercancías terminadas). El número y destreza de los fabricantes que trabajan en la fábrica determina la velocidad con que las existencias mineras se convierten en existencias de productos. Para más detalles sobre los fabricantes, consulta la página 69.

La pantalla de información de selecciones muestra el vigor de la fábrica, el tipo de existencias de productos que se fabrican, la producción mensual, las existencias mineras actuales/máximas disponibles y las existencias de productos actuales/máximas existentes. Bajo la pantalla se encuentran los iconos y los niveles de destreza de cada fabricante de la fábrica, un área que muestra información detallada sobre uno de los trabajadores y los iconos de órdenes especiales.

Construcción: Un fabricante o un especialista en construcción pueden construir una fábrica mediante la orden especial Construcción.

Límite de espacio: Cada fábrica puede alojar hasta ocho fabricantes, 500 unidades de material minero bruto y 500 unidades de existencias de productos. Una fábrica no puede aceptar más de 500 unidades de existencias mineras. La fábrica detiene su producción cuando alcanza las 500 unidades de existencias de productos disponibles.

Enlaces de existencias mineras: Una fábrica produce una unidad de existencias de productos por cada unidad de existencias mineras. Una fábrica que tenga un enlace abierto con una mina o mercado traslada automáticamente existencias mineras desde ese lugar a la fábrica, según se necesite. Una fábrica que tenga un enlace abierto con un mercado traslada automáticamente existencias de productos al mercado, mientras el mercado tenga capacidad para aceptarlas.

Si no existe ningún enlace con una mina o mercado, una caravana puede transportar existencias mineras a la fábrica y llevar las existencias de productos desde la fábrica al mercado o puerto.

Enlaces de mercancías terminadas: Una fábrica que tenga un enlace abierto con un mercado traslada automáticamente existencias de productos al mercado. Si la fábrica no tiene un enlace con un mercado, es necesario tener una caravana que transporte las existencias de productos de la fábrica al mercado.

Enlace de trabajo: Una fábrica que tenga un enlace abierto con una aldea, hace que los granjeros campesinos de la aldea se conviertan automática y gradualmente en fabricantes que trabajan en la fábrica. Este proceso continua hasta que se alcanza el límite de espacio o se cierra el enlace.

Órdenes especiales: Fábrica

Cambiar Producción: Haz clic en el botón Cambiar Producción para conmutar entre estos tres tipos de existencias mineras:

- Arcilla para producir alfarería.
- Cobre para producir artículos de cobre.
- Hierro para producir lingotes.

Mercado

Los mercados son la principal fuente de ingresos de tu reino. Sin una economía floreciente, tu reino entraría muy pronto en bancarrota.

Un mercado es el lugar donde se compran y venden las existencias mineras y de productos. En un mercado también se pueden alquilar las caravanas que transporten las existencias mineras o de productos de un punto a otro.

La pantalla de información de selecciones muestra el vigor del mercado e información sobre cada uno de los elementos disponibles en él. En un mercado se pueden comprar y vender un máximo de seis elementos: arcilla (existencias mineras), cobre (existencias mineras), hierro (existencias mineras), productos de arcilla (alfarería), productos de cobre (artículos de cobre) y productos de hierro (lingotes de hierro).

La información de cada producto muestra las existencias actuales/máximas disponibles en el mercado, las ventas totales del producto en el mercado durante los últimos 365 días y la demanda actual de las aldeas que tienen enlaces abiertos con el mercado. Si la demanda supera a las existencias, el mercado está vendiendo todo lo que le llega. Si las existencias superan a la demanda, las existencias no vendidas se van apilando.

Si hay caravanas disponibles, aparece el icono **Alquilar Caravana** de órdenes especiales en la parte inferior de la pantalla de información de selecciones.

Construcción: Sólo el especialista en construcción puede construir un mercado mediante la orden especial Construcción.

Límite de espacio: En un mercado no hay súbditos trabajando.

Enlace de productos: Un mercado puede tener un enlace con aldeas, minas, fábricas y puertos. Un enlace abierto con una mina proporciona existencias mineras al mercado. De forma similar, un enlace abierto con una fábrica proporciona existencias de productos al mercado. Un enlace abierto con un puerto permite que los barcos del puerto dejen y recojan existencias del mercado, igual que las caravanas.

Enlace de ventas: Un enlace abierto entre un mercado y una aldea crea demanda y permite que el mercado venda existencias de productos, proporcionando beneficios al propietario del mercado. Los mercados pueden tener enlaces abiertos con aldeas neutrales. Esto te permite vender mercancías sobrantes y también tiende a reducir la resistencia que presentan los aldeanos contra tu reino.

Enlaces mercado con mercado: Un mercado también puede tener un enlace con un mercado de otro reino. Si tienes un acuerdo comercial con un reino, puedes vender existencias de tu mercado en el suyo y viceversa. De forma parecida, las caravanas de cada reino pueden recoger mercancías del mercado del otro reino. Las caravanas no pueden vender mercancías en el mercado de otro reino. La única forma de vender mercancías a otro reino es teniendo un acuerdo comercial y un enlace mercado con mercado.

Quitar: Este botón desecha todas las existencias que hay actualmente en el mercado. Es útil cuando necesitas hacer espacio para nuevas existencias. Las existencias desechadas se pierden para siempre.

Órdenes especiales: Mercado



Alquilar Caravana: Haz clic en este botón para crear una caravana (consulta la página 77). Tu reino puede disponer de una caravana por cada 10 granjeros campesinos. Si el número de granjeros campesinos cae por debajo de este mínimo, no pierdes ninguna caravana, pero no puedes crear ninguna más hasta que no tengas suficientes granjeros.

Puerto

Un puerto te permite construir nuevos barcos y proporciona un lugar de atraque seguro para los ya existentes. Para que un barco pueda cargar y descargar existencias debe estar en el puerto. Normalmente, tus barcos sólo pueden entrar y salir de tus puertos. Sin embargo, si tienes un acuerdo comercial con otro reino, tus barcos pueden entrar en sus puertos, pero sólo para recoger existencias. Tus barcos nunca podrán dejar o vender nada en los puertos de otro reino (igual que ocurre con los mercados).

Los puertos también son el lugar donde se reparan más rápidamente los barcos dañados y las unidades a bordo del barco.

La pantalla de información de selecciones muestra el vigor del puerto, cada barco que está en el puerto con su vigor actual/máximo, información sobre el contenido del barco seleccionado y los botones de órdenes especiales. Si un barco está en construcción, una barra indica el progreso de la construcción.

Construcción: Sólo un especialista en construcción puede construir un puerto mediante la orden especial Construcción.

Limite de espacio: Un puerto puede alojar sólo cuatro barcos a la vez. Cada barco puede tener a bordo cualquier tipo de pasajeros o carga permitida (consulta “Barcos” en la página 79 para más detalles).

Enlaces: Los puertos pueden tener un enlace con minas, fábricas y mercados. Las minas y las fábricas deben ser del mismo reino y pueden proporcionar existencias al puerto desde el que los barcos las transportarán a otros puertos.

Un enlace abierto entre un puerto y un mercado permite que los barcos del puerto recojan artículos del mercado. Tu puerto puede estar enlazado con mercados de otro reino, y si tienes un acuerdo comercial, tus barcos del puerto pueden recoger existencias de los mercados del otro reino.

Un enlace abierto entre un puerto y un mercado también permite que los barcos vendan artículos en el mercado. Sin embargo, sólo podrás vender en tus propios mercados. Al igual que las caravanas, ni siquiera un acuerdo comercial te permite vender en los mercados de otro reino.

Órdenes especiales: Puerto



Construir Barco: Haz clic para ver un menú con todos los tipos de barcos que puedes construir en el puerto, luego haz clic en el barco que quieras construir. Se mostrará una barra de progreso de la construcción en la parte inferior de la pantalla de información del puerto seleccionado.

Algunos barcos (la carabela y el galeón) no pueden construirse hasta que no se inventen un una Torre de la Ciencia.



Zarpar del Puerto: Haz clic en la pantalla de información de selecciones sobre el barco que quieras hacer zarpar, luego haz clic en e botón Zarpar del Puerto. El barco apropiado aparece en el exterior del puerto, preparado para moverse (consulta la página 79 para más detalles).

Posada

Una posada atrae especialistas de todas las nacionalidades, pero no están por mucho tiempo. Mientras un especialista está en la posada, tienes la oportunidad de contratarle. Algunos de los especialistas que están en la posada son espías pagados por otros reinos. Si los contratas y los trasladas a un edificio donde tengas a un espía trabajando en contraespionaje, con el tiempo podrás averiguar su verdadera identidad. Puedes enviar espías a las posadas de otros reinos, esperando que algún contrincante ingenuo los contrate.

La pantalla de información de selecciones muestra el vigor de la posada y una lista de los especialistas que puedes contratar. Los especialistas tienen iconos que indican su nacionalidad, su especialidad, su nivel de destreza en la especialidad y el precio de contratación. Bajo la lista está el área de información detallada del especialista seleccionado.

Construcción: Sólo un especialista en construcción puede construir una posada mediante la orden especial Construcción.

Límite de espacio: Es raro que en una posada estén más de cinco o seis especialistas a la vez. Conforme pasa el tiempo y tu reino crece, son menos los especialistas que llegan a las posadas. Los profesionales libres deambulan por nuevos reinos en los que las oportunidades de mejora y las ventajas son mayores.

Contratación: Selecciona al especialista adecuado en la posada, luego haz clic en el botón Contratar de órdenes especiales.

Enlace: Las posadas no están enlazadas con ningún otro edificio.

Órdenes especiales: Posada



Contratar: Haz clic para contratar al especialista seleccionado en la pantalla de información de selecciones.

Torre de la Ciencia

En las Torres de la Ciencia investigas armas avanzadas para la lucha en tierra y descubres mejores barcos para el transporte, comercio y combate marítimo. El número y destreza de tus investigadores que trabajan en la torre determinan el tiempo que se tarda en completar la investigación. Para más detalles sobre investigadores, consulta la página 71.

En el reino puedes tener varias torres trabajando en el mismo o distintos proyectos de investigación. Cuando una de las torres investiga un arma o barco, todas tus torres aprenden de su investigación y pueden comenzar a investigar más para llegar a un nivel superior. Varias torres trabajando en el mismo proyecto no aceleran la investigación; la velocidad de progreso está marcada por la mejor torre de todas.

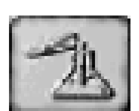
Construcción: Un investigador o un especialista en construcción pueden construir una Torre de la Ciencia mediante la orden especial Construcción.

Límite de espacio: Cada Torre de la Ciencia puede alojar hasta ocho investigadores.

Enlace de trabajo: Una Torre de la Ciencia que tenga un enlace abierto con una aldea convierte automática y gradualmente granjeros campesinos en investigadores que trabajan en la torre. Este proceso continua hasta que se alcanza el límite de espacio o se cierra el enlace.

Estado de investigación del reino: Haz clic en el pergamino Tecnología (esquina superior izquierda de la pantalla), o pulsa la tecla F6, para examinar el trabajo de investigación de tu reino. Consulta la página 47 para más detalles.

Órdenes especiales: Torre de la Ciencia



Comenzar Investigación: Haz clic en **Comenzar Investigación** para ver el menú de opciones de investigación, luego haz clic en el elemento que quieras investigar. Puedes cambiar la investigación de un elemento a otro sin ninguna consecuencia. Si vuelves a la investigación original, tus investigadores continuarán desde el punto en que la dejaron.

Fábrica de armamento

Una fábrica de armamento crea armas avanzadas, pero antes de que puedas fabricarlas, cada tipo de arma tiene que ser investigado en las Torres de la Ciencia (consulta la página 107). El número y destreza de los fabricantes que trabajen en la fábrica determinarán la velocidad de producción de cada arma. Para más detalles sobre los fabricantes, consulta la página 69.

La pantalla de información de selecciones muestra el vigor de la fábrica, el tipo de arma que se está fabricando, el icono y la destreza de cada fabricante de la fábrica, un área que muestra información detallada de uno de los fabricantes y los botones de órdenes especiales.

Una fábrica de armamento sólo puede fabricar armas ya investigadas. Las nuevas armas se pueden investigar en las Torres de la Ciencia o puedes adquirir conocimientos mediante relaciones diplomáticas (consulta la página 120) o espionaje (consulta la página 72).

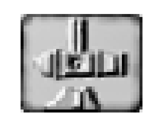
Construcción: Un fabricante o un especialista en construcción pueden construir una fábrica de armamento mediante la orden especial **Construcción.** Sin embargo, para que determinadas armas avanzadas puedan estar listas para producción, es necesario que hayan sido investigadas previamente.

Límite de espacio: Cada fábrica de armamento puede alojar hasta ocho fabricantes.

Enlace de materiales: Una fábrica de armamento no necesita tener un enlace para obtener materiales o dar salida a sus productos. La fábrica de armamento no utiliza existencias mineras y toda su producción se limita a unidades de armas avanzadas que aparecen en el exterior de la fabrica.

Enlace de trabajo: Una fábrica de armamento que tenga un enlace abierto con una aldea convierte automática y gradualmente granjeros campesinos en fabricantes que trabajan en la fábrica de armamento. Este proceso continua hasta que se alcanza el límite de espacio o se cierra el enlace.

Órdenes especiales: Fábrica de armamento



Crear Arma: Haz clic en el botón Crear Arma para ver el menú de opciones de fabricación, luego haz clic en el arma que quieras fabricar. Haz clic en el número que aparece a la derecha del nombre del arma para solicitar varias armas del mismo tipo. Si solicitas varias armas la fábrica continua fabricando las armas hasta que se completa el pedido.

Sede del Poder

Existen siete tipos diferentes de sedes del poder, una por cada nacionalidad. Para construir una sede del poder de una nacionalidad, deberás poseer el pergamino del poder de dicha nacionalidad. Cuando todos los súbditos del interior de una sede del poder acumulan suficiente vigor, puedes invocar al Ser Supremo mediante la orden especial. Para más detalles sobre Seres Supremos, consulta la página 86.

La pantalla de información de la sede del poder seleccionada muestra el vigor del edificio, iconos que representan los súbditos que están orando y sus niveles de destreza en la especialidad, una barra que muestra el progreso para llegar a invocar al Ser Supremo y debajo los botones de órdenes especiales.

Pergaminos del Poder: Al aniquilar al “Gran Todo” Fryhtan (su Rey) aparece un pergamino del poder. La primera unidad de la nacionalidad adecuada que llegue al pergamino lo obtendrá para su reino. La posesión de un pergamino del poder es permanente; no puedes robar el pergamino del poder a otro reino. Para más información sobre Fryhtans, consulta la página 126.

Construcción: Sólo un Rey, general o especialista en construcción pueden construir una sede del poder, pero sólo si alguno de ellos posee la misma nacionalidad que el pergamino. Si la nacionalidad coincide, la sede del poder será de la misma nacionalidad. Por ejemplo, si tienes un pergamino Griego, necesitarás un súbdito Griego para construir la sede del poder, que automáticamente será una sede del poder Griega.

Límite de espacio: Una sede del poder puede alojar un Rey o general y hasta ocho súbditos orando (devotos).

Devotos e invocación: Deberás contar con los súbditos adecuados dentro de la sede del poder antes de que puedas comenzar las oraciones que invocarán al Ser Supremo. También tienes que contar con un líder (tu Rey o general) en el interior de la sede del poder. Sólo podrán entrar los súbditos cuya nacionalidad coincida con la de la sede del poder.

Para incorporar un súbdito a la sede del poder:

1. Haz clic para seleccionar una aldea cercana en la que existan súbditos de la misma nacionalidad que la sede del poder.
2. Haz clic en la nacionalidad adecuada en la pantalla de información de selecciones de la aldea. (Esto sólo es necesario si la población de la aldea consta de varias nacionalidades).
3. Haz clic en el botón Reclutar de órdenes especiales para sacar un súbdito de la aldea.
4. Haz clic en el granjero campesino para seleccionarlo.
5. Haz clic con el botón secundario en la sede del poder para hacer entrar al campesino.

Los especialistas (menos el Rey y generales) no pueden entrar en la sede del poder. Para trasladar a un especialista a la sede del poder, primero envíalo a la aldea cercana (consulta la página 94) para que se convierta en un granjero campesino, luego reclútalo en la aldea (consulta la página 95), luego muévelo al interior de la sede del poder (consulta "Entrar en un edificio" en la página 90).

Los súbditos que oran en el interior de la sede del poder, adquieren temporalmente la destreza de Devotos, que mejora gradualmente igual que otras destrezas. Sin embargo, sólo es de utilidad dentro de la sede del poder de dicha nacionalidad. El total de los niveles de destreza de todos los súbditos de la sede del poder determina la velocidad de crecimiento de la barra de invocación.

Enlace: Una sede del poder no está enlazada con ningún otro edificio.

NOTA: La nacionalidad original de tu reino no tiene nada que ver con las sedes del poder. Sin embargo, la nacionalidad del pergamino, el especialista en construcción, la sede, el general o Rey, y los campesinos del interior de la sede, deben ser todos de la misma nacionalidad. Claro que si tienes muchos súbditos leales y un buen líder de una nacionalidad concreta, es mucho más fácil crear y utilizar una sede del poder.

Órdenes especiales: Sede del Poder



Invocar Ser Supremo: Haz clic en este botón para invocar a un Ser Supremo de la nacionalidad adecuada. Este botón está atenuado mientras la barra no alcance el nivel mínimo y la sede del poder no esté ocupada por un Rey o general. Cuando se pueda invocar a un Ser Supremo, cuanto más larga sea la barra, mayor será el tiempo que permanezca el Ser Supremo después de ser invocado.



Conceptos, detalles y victoria

En este capítulo se explican los conceptos del juego (tales como territorio y economía) y cómo ganar.

Territorio, lealtad y reputación

Control territorial

La opción de visualización de fronteras del Mapa del mundo (consulta la página 36) muestra el territorio controlado por cada reino. Cada uno de los edificios controla el suelo que ocupa y una pequeña zona adicional. A menos que exista un estado de guerra, otros reinos evitan entrar en las áreas que tu controlas, y esperan que tus unidades mantengan esta misma aptitud de cortesía. Las pacíficas caravanas son una excepción ya que a menudo tienen que entrar en territorio controlado para llegar al mercado.

Un reino controla su población enlazando al menos una fortaleza con cada aldea. La nacionalidad y el liderazgo del Rey o general de su interior determinan su influencia, que además determina la rapidez con que se domina la resistencia y el aumento de la lealtad.

Cuando la resistencia de una aldea neutral o enemiga baja de 50, se puede abrir un enlace entre la aldea y tus minas, fábricas y mercados.

Lealtad

La lealtad de tus súbditos es vital para la prosperidad de tu reino. Cuando la lealtad de los súbditos baja de 30, son propensos a desertar, revelarse o desobedecer órdenes.

Lealtad de aldeas: La lealtad de los aldeanos mejora bajo las siguientes circunstancias:

- Un Rey ocupa una fortaleza enlazada con la aldea.
- Un general ocupa una fortaleza enlazada con la aldea (pero su influencia es menor que la del Rey).
- El general es de la misma nacionalidad que los aldeanos.

- El Rey es de la misma nacionalidad que los aldeanos.
- La aldea está compuesta de sólo una nacionalidad.
- La calidad de vida es buena (ver más abajo).
- Haces una cesión a la aldea.

La lealtad de los aldeanos disminuye bajo las siguientes circunstancias:

- Hay un general en una fortaleza de otro reino dentro de la distancia de enlace con la aldea.
- Fuerzas a un aldeano a que salga al reclutarlo.
- Impones un impuesto especial a la aldea.
- Tu población tiene falta de alimentos cada cinco días.
- La calidad de vida es pobre (ver más abajo).

La lealtad máxima de una aldea está limitada por la reputación global del reino.

Sólo los traslados originados por el reclutamiento en la aldea (consulta la página 95) reducen la lealtad. No existe pérdida de lealtad cuando un granjero campesino utiliza un enlace abierto para convertirse en especialista para trabajar en una mina, fábrica o torre cercana.

La influencia de los Reyes y generales depende de sus niveles de liderazgo, que se incrementa aún más si el general y el Rey son ambos de la misma nacionalidad. Cualquiera de los factores que influyen en la lealtad de una aldea también influyen en los especialistas que viven en ella pero que trabajan en minas, fábricas o torres cercanas.

Calidad de vida: La calidad de vida viene determinada por la disponibilidad de mercancías terminadas (existencias de productos) en los mercados enlazados con la aldea. Unos mercados repletos de mercancías variadas, con existencias que superen la demanda, indican una buena calidad de vida de los aldeanos. Por el contrario, la no existencia de mercados, o mercados con pocas o con ninguna mercancía, indica una calidad de vida pobre.

Lealtad de especialistas: La lealtad de tu general y tus soldados se ve afectada por el dinero y las condecoraciones. Estas unidades esperan recibir dinero y condecoraciones de forma regular. Si no lo reciben, su lealtad disminuye. Por otra parte, todos los especialistas, incluyendo los generales, soldados, mineros, investigadores, fabricantes y demás, aumentan su lealtad cada vez que reciben una condecoración.

Los generales también son susceptibles a su propio poder. Cuantos más soldados tenga un general en su tropa y cuantos más aldeanos estén enlazados con su fortaleza, más feliz se sentirá. La pérdida de soldados o aldeanos desanima a estos súbditos que sufren una disminución en su lealtad. Los generales con valores de contribución altos esperan un alto nivel de poder. Su lealtad disminuye rápidamente si no disponen de una tropa y población de aldeanos considerable bajo su control.

Otros factores: Existen muchos acontecimientos que pueden afectar de forma positiva o negativa en la lealtad. Un buen Rey no pierde de vista la lealtad de sus súbditos, observando el efecto que en ellos produce cada acontecimiento.

Resistencia y lealtad

Las aldeas neutrales, rebeldes o de otros reinos ofrecen resistencia a tu reinado. Los mismos factores que afectan a la lealtad también afectan a la resistencia que ofrecen las aldeas a tu reinado. Por supuesto que una aldea que se resiste a tu reinado ignorará la mayoría de los comandos, ya que las cesiones, impuestos y demás no son posibles.

Cuando la resistencia global de una aldea baja de 50, la calidad de vida empieza a influir en la aldea. Además, la resistencia disminuye si tus edificios ofrecen empleo a los aldeanos (es decir, existen enlaces abiertos con su aldea). Situar una mina, fábrica o torre cerca de una aldea puede contribuir a reducir su resistencia.

Cuando la resistencia global de una aldea baja de 30, los aldeanos residentes no saldrán a luchar si atacas la aldea. Una aldea declarará fidelidad a tu reino cuando su resistencia llegue a cero.

Reputación

La reputación de tu reino influye en tu reino y en los demás. La lealtad de tus propios súbditos aumenta si la reputación es alta y disminuye si es baja. Cuando tu reino posee gran reputación, las otras naciones aceptan con mucha más prontitud tus sugerencias diplomáticas y las unidades de los otros reinos que tienen un nivel de lealtad bajo, pueden desertar de sus reinos y unirse a ti. Si tu reputación es baja, la diplomacia se hace difícil, tus súbditos son más propensos a desertar y otra serie de problemas pueden debilitar a tu reino.

Mejora de la reputación: Cada mes que pasa tu reputación aumenta 0,5 puntos. Por lo tanto, si evitas la pérdida de reputación, tu reputación aumentará gradualmente. La lucha contra los Fryhtans también mejora tu reputación.

Pérdida de reputación: Muchos acontecimientos pueden provocar una pérdida de reputación. Algunas de las pérdidas de reputación más importantes son:

-40%	...de la reputación del contrario si atacas sin haberle declarado la guerra
-20%	...de la reputación del contrario al declararle la guerra
-20%	...de la reputación del contrario por terminar una alianza
-10%	...de la reputación del contrario por terminar un acuerdo amistoso
-5%	...de la reputación del contrario por terminar un acuerdo comercial
-25	Por atacar a un reino con el que tienes un acuerdo amistoso
-10	Por atacar a un reino neutral (es decir, con el que no tienes declarada la guerra)
-10	Por destruir una caravana o barco mercante de otro reino
-3	Por cada una de tus caravanas o barcos mercantes perdidos como consecuencia de acciones hostiles
-3	Por cada uno de tus espías capturados mientras espiaban
-1	Por cada civil que mates en una acción deliberada
-1/3	Por cada uno de tus civiles aniquilado en una acción hostil
-L/50	Por cada unidad dispersada que no fuese un espía (L=lealtad)

Las pérdidas por causas de guerra y cancelación de acuerdos dependen de la reputación del otro reino. Por ejemplo, si cancelas un acuerdo de alianza con un reino que posee una reputación "20", tú pierdes 4 puntos de reputación. Pueden aplicarse diversos castigos. Por ejemplo, un ataque sorpresa a un reino amistoso implica la cancelación del acuerdo amistoso, la declaración automática de la guerra y un ataque sin haber declarado aún la guerra.

NOTA: Un civil es cualquier súbdito que no sea soldado y que tenga un nivel de combate inferior a 20. En otras palabras, un súbdito no es civil si es un soldado o tiene un nivel de técnica de combate de 20 o superior.

NOTA: Dispersar una unidad (consulta la página 54) que sea un espía no tiene coste alguno. Si no es un espía, se pierde la lealtad de la unidad dividida por 50. Por ejemplo, si dispersas a un súbdito con una lealtad 90 se resta 1,8 de lealtad (90/50=1,8).

Los relatos, historias y rumores que circulan sobre tu reputación por la tierra no son infalibles. En ocasiones excepcionales, aunque tú seas la causa original de una pérdida de reputación, puede que ni siquiera te afecte lo más mínimo. Las tramas secretas pueden aportar buenos dividendos en Seven Kingdoms.

Deserción y rebelión

Cuando los súbditos de tu reino son los suficientemente infelices (indicado por su lealtad decadente), pueden rebelarse o desertar a otro reino. Claro que tú también puedes ser el feliz destino de los súbditos que desertan de otros reinos.

Deserción

Una unidad puede decidir de repente unirse a un nuevo reino. Los neutrales hacen esto de forma periódica, especialmente hacia reinos con gran reputación. Ten cuidado, ya que algunas de estas unidades pueden ser realmente espías pagados por otro gobernante. Consulta "Espionaje" en la página 125 para más detalles.

Sin embargo, también es posible que unidades de un reino decidan unirse a otro. Normalmente esto ocurre en súbditos con nivel de especialización que tienen un nivel de lealtad inferior a 30. La nacionalidad, el poder y la reputación de los dos reinos tienen una influencia importante en cuándo y con qué rapidez se produce una deserción. Los valores altos de contribución también hacen del súbdito más propenso a la deserción.

Si un general deserta a otro reino, puede hacer que alguno o todos sus soldados de la tropa deserten también. Si el general está en el interior de una fortaleza o sede del poder en ese momento, tomará el control del edificio para el nuevo reino.

Rebelión

Los súbditos cuya lealtad baje de 30 pueden rebelarse en lugar de desertar. Los rebeldes no se comprometen con ningún reino inmediatamente. En su lugar, te atacan o crean su propia aldea o reino. Los campesinos son propensos a rebelarse si la media de lealtad de toda la aldea baja de 30. Si intentas reclutar aldeanos con ese nivel de lealtad tan bajo provocarás una rebelión.

Un general rebelde puede ser un "traidor" que se declara a sí mismo parte de otro reino. En un rebelde o traidor en potencia no sólo influye su lealtad, también le afecta la reputación y la posición de su reino actual. Los traidores consideran también la reputación, la posición y la nacionalidad del Rey cuando deciden unirse a otro reino.

Si un general se rebela, puede que no todos los soldados de su tropa le sigan. Los que mantienen intacta su lealtad atacan al general traidor y a sus hombres. Si el general rebelde está en el interior de un edificio (fortaleza o sede del poder), tus leales son expulsados de su interior. Comienzan a atacar el edificio inmediatamente, provocando la salida de los rebeldes y el comienzo de la lucha.

Los rebeldes pueden unirse, pero a veces ofrecen su fidelidad a otro reino. Los rebeldes suelen nombrar a uno de ellos general, especialmente si están en posesión de una fortaleza. Si este general muere, otro soldado rebelde ascen-

derá, convirtiéndose en general. Sin embargo, igual que en un reino, este cambio de líder puede debilitar la rebelión ya que algunos rebeldes pueden abandonar al nuevo líder e irse a otro reino.

A diferencia de las aldeas neutrales, las aldeas rebeldes no pueden ser persuadidas pacíficamente para que se unan de nuevo a tu reino mediante la ubicación de una fortaleza con un líder dentro de la distancia de enlace con la aldea. Sin embargo, los rebeldes se pueden unir a otro reino, establecer el suyo propio o hacerse neutrales. En todos estos casos, dejan de ser rebeldes y vuelve a ser posible la persuasión por métodos normales.

Economía

Alimentos

Cada granjero campesino produce 30 unidades de alimentos. Cada súbdito (persona) de la población de un reino consume 10 unidades de alimentos al año. Por lo tanto, para mantener un suministro de alimentos estable, es necesario que al menos la tercera parte (33%) de la población sean granjeros campesinos residentes en aldeas. Si tienes menos granjeros, tus existencias de alimentos disminuirán gradualmente y el resultado final puede ser el hambre (consulta lealtad en la página 114), o que necesites pedir o comprar alimentos a otros reinos (consulta “Diplomacia” en la página 120). A propósito de esto, los espías encubiertos que viven en otro reino no necesitan alimentos (son alimentados por su ingenuo anfitrión).

La aparición del hambre en tu reino produce rápidamente una disminución de la lealtad. Si no puedes solucionar tus problemas alimenticios rápidamente, tu gente desertará y se rebelará.

Un método rápido para conseguir de nuevo alimentos es enviando a especialistas de vuelta a las aldeas, para que se conviertan automáticamente en granjeros campesinos y empiecen a producir alimentos. Cuando lo hagas, asegúrate de que los enlaces de aldeas con minas, fábricas y torres estén cerrados. De lo contrario, el no muy avispado campesino tratará de convertirse en especialista, reduciendo la producción de alimentos.

Crecimiento de población

El crecimiento de población de las aldeas depende principalmente de dos factores. El primero es el tamaño de la aldea. Las aldeas más grandes crecen más rápidamente que las pequeñas. El segundo es la calidad de vida. Una aldea crece más rápidamente si hay gran cantidad de mercancías terminadas (existencias de productos) en sus mercados.

Gastos y beneficios

Existencias mineras (1): Cada unidad de existencias mineras vendida en el mercado vale una moneda de oro. Sólo puedes vender existencias mineras a

los reinos extranjeros. Esto implica que tengas que situar uno de tus mercados junto a los suyos y suministrar al mercado desde una mina enlazada cercana o mediante una caravana de una mina lejana.

A la inversa, tú puedes enviar una caravana a recoger existencias mineras a los mercados extranjeros que tienen superávit. Claro que necesitas un acuerdo comercial primero para permitir que tus caravanas recojan en mercados extranjeros. También tienes que tener suficiente oro para comprar.

Recuerda, las caravanas pueden recoger en mercados extranjeros, pero no pueden dejar o vender en ellos (para ello necesitas construir tu propio mercado cerca del mercado extranjero).

Existencias terminadas (2+2): Cada mercancía terminada vendida en un mercado vale cuatro monedas de oro. Dos de las monedas son para el propietario del mercado y las otras dos son para el Rey de los aldeanos a quienes vendes las mercancías. Cuando tus mercancías terminadas se venden en uno de tus mercados con una de tus aldeas enlazadas, las cuatro monedas de oro son para ti.

Si las mercancías terminadas se venden en tu mercado, pero la demanda de mercancías es creada por un enlace con un mercado o aldea extranjera, tú sólo recibes dos monedas. El otro Rey recibe las otras dos ya que son sus aldeanos los que compran las mercancías a través de su mercado.

Demanda: La demanda de existencias de mercancías terminadas la crea la población de la aldea enlazada con el mercado. Si no hay una aldea enlazada con el mercado, no hay demanda. Si no hay demanda, no puedes vender mercancías terminadas. Si tu mercado está enlazado con un mercado extranjero, y por lo tanto con una aldea extranjera, cualquier demanda no satisfecha por el mercado extranjero se convierte en demanda para tu mercado.

Cada granjero campesino demanda una existencia de mercancía terminada cada dos meses, o 6 al año.

Cada obrero especialista demanda una existencia de mercancía terminada cada mes, o 12 al año.

Pago de obreros extranjeros: En raras ocasiones tu fábrica puede estar enlazada con una aldea de otro reino y algunos de los obreros de la fábrica pueden proceder de esa aldea. Si lo permites (es decir, dejas el enlace abierto), deberás pagar al otro reino 10 monedas de oro al año por los servicios de cada obrero.

Otros ingresos: Al comenzar cada año recibes 5 monedas de oro por cada aldeano. A diferencia de los impuestos especiales, este impuesto anual no altera su lealtad.

Otros gastos: Vigila cuidadosamente tu pergamino de Economía (F3) que muestra los gastos de construcción de nuevas minas o fábricas, los pagos a los especialistas que están en ellas y la disminución de la producción de alimentos cuando los granjeros campesinos se convierten en obreros especialistas. Es bastante probable que determinadas minas o fábricas no sean demasiado

rentables y deban ser abandonadas. En muchas ocasiones tendrás que cerrar los enlaces entre las aldeas y las minas, fábricas y Torres de la Ciencia para mantener una población de granjeros suficiente que garantice el suministro de alimentos.

Bancarrota real: Si no hay oro en tus tesoros o tu reino está en deuda, la bancarrota continua hasta que no tengas suficiente oro para pagar los gastos a su vencimiento.

Cuando un reino está en bancarrota los obreros extranjeros dejan de trabajar. Cualquiera de tus súbditos que no reciba su paga perderá rápidamente su lealtad, especialmente los generales. Si su lealtad baja de 30, pueden surgir rebeliones. La bancarrota implica no cumplir con el mantenimiento normal de las armas y los barcos, lo que produce una pérdida gradual de su vigor. La bancarrota del reino también produce la pérdida de vigor de los edificios.

Diplomacia

Los reinos pueden solicitar acuerdos gracias a los contactos diplomáticos. Los reinos permanecen en contacto diplomático mientras una de sus unidades pueda ver los edificios del otro reino. El contacto de unidad con unidad es suficiente para establecer relaciones diplomáticas.

Permitir ataques

Normalmente, tus acuerdos diplomáticos determinan el modo en que tus unidades, especialmente tus soldados, tratan a los súbditos y edificios de otros reinos. Sin embargo, puedes hacer caso omiso de los supuestos diplomáticos y tratar con otros reinos mediante instrucciones especiales.

Para ignorar los supuestos diplomáticos:

1. Selecciona el pergamino de Reinos (pulsa F1).
2. Haz clic en el botón Información.
3. En la parte superior de la pantalla, haz clic en un reino para seleccionarlo.

La parte inferior de la pantalla cambia para mostrar información de resumen acerca del reino seleccionado.

4. En la sección Permitir Ataque, haz clic en el botón Sí o No para controlar los ataques.

Puedes utilizar esta característica para organizar un ataque sorpresa coordinado contra otro reino, para detener los ataques y para evitar la guerra. Siempre que se produce un nuevo acuerdo, tratado u otro acontecimiento importante (como la guerra), el botón Permitir Ataque puede volver a definirse para que se adapte al nuevo entorno diplomático. Claro que de nuevo puedes a hacer caso omiso.

Opciones de acuerdos

En el pergamino de Reinos (F1) utiliza la opción Diplomacia (consulta la página 120) para elegir entre las diversas propuestas diplomáticas que puedes ofrecer a otros reinos. Sólo estarán disponibles las opciones lógicas y razonables.

En todos los acuerdos existen como mínimo dos partes, el proponente y el socio, y en algunas ocasiones también existe un objetivo:

- Proponente: Es el reino que propone el acuerdo.
- Socio: Es el reino que recibe la propuesta y que debe aceptarla o rechazarla.
- Objetivo: Es un reino hostil contra el que el proponente y el socio pretenden actuar.

Acuerdo de alianza: Este tipo de acuerdo puede proponerse sólo si el proponente y el socio tienen ya un acuerdo amistoso o comercial. Una vez establecida la alianza, entran automáticamente en vigencia todas las condiciones de los acuerdos amistosos y comerciales.

Durante la alianza, cada parte puede ver las unidades y los edificios del otro. Cada vez que una unidad o edificio de la alianza es atacado, cualquier fuerza de ambos reinos que se encuentre en las cercanías irá automáticamente en su ayuda. Además, si la guerra es con niebla, los reinos comparten información. Por lo tanto, tu reino ve todo lo que ve el aliado y viceversa.

Terminar un acuerdo de alianza: De esta forma se termina una alianza. Los reinos se convierten ambos en neutrales automáticamente.

Acuerdo amistoso: Si es aceptado, los reinos acuerdan que no se atacarán entre ellos. Si un reino ignora este acuerdo y ataca, sufre una pérdida de reputación considerable (consulta la página 115).

Terminar un acuerdo amistoso: De esta forma se termina un acuerdo amistoso. Los reinos se convierten en neutrales.

Acuerdo comercial: Este acuerdo permite que los reinos comercien libremente uno con el otro. Los barcos y caravanas de cada uno pueden recoger existencias en los mercados y puertos del otro. Todos los puertos o mercados de ambos reinos que estén enlazados con un mercado o aldea del otro reino pueden ver incrementada la demanda.

Recuerda, aún teniendo un acuerdo comercial, no puedes enviar una caravana o un barco a un mercado o puerto de otro reino a vender existencias. La única forma de vender en mercados extranjeros abiertos por un acuerdo comercial, es vender las mercancías en un mercado o puerto enlazado con un mercado o aldea extranjera.

Terminar un acuerdo comercial: De esta forma terminan tus posibilidades de recoger existencias en mercados extranjeros o de incrementar la demanda en mercados amistosos enlazados con un mercado extranjero. Lo mismo ocurre con el otro reino que también pierde la oportunidad de comerciar con tus mercados.

Embargo comercial: El proponente solicita al socio que termine su acuerdo comercial (si existe) con el objetivo.

Solicitar ayuda militar inmediata: El proponente solicita a su socio que envíe fuerzas militares (generales, soldados, armas y demás) a la batalla más cercana en la que estén involucradas tropas del proponente. Cuando todos los enemigos son aniquilados en la batalla, la ayuda termina, y las tropas del socio vuelven a su posición anterior.

Solicitar la adquisición de alimentos: El proponente solicita comprar alimentos a su socio. El proponente necesita especificar la cantidad de dinero que pagará por los alimentos.

Declarar la guerra: El reino declara la guerra al objetivo. No puedes declarar la guerra a aliados o amigos. Declarar la guerra a un reino neutral te permite atacarle sin que sufras pérdida de reputación

Solicitar una declaración de guerra contra el adversario: Es posible sólo si el proponente y el socio ya están aliados. El proponente solicita al socio que declare la guerra al objetivo especificado.

Solicitar un cese el fuego: Sólo es posible si el proponente y el socio están en guerra. Si están de acuerdo, el estado de guerra termina inmediatamente.

Ofrecer el pago de tributo: El proponente ofrece una cantidad fija de tributo (en oro) al socio. El proponente puede seleccionar la cantidad a pagar. Al ofrecer un tributo el socio se ve obligado a buscar la paz en lugar de la guerra y a ser más receptivo ante cualquier propuesta diplomática adicional solicitada por el proponente.

Demandar tributo: El proponente demanda una cantidad fija de tributo al objetivo. El proponente puede seleccionar la cantidad demandada. Si el objetivo paga el tributo, el proponente es menos propenso a declarar la guerra, pero aumenta la hostilidad del objetivo contra el proponente.

Ofrecer la transferencia de tecnología: El proponente ofrece tecnología específica sobre un barco o arma a su socio. Si el socio acepta, sus conocimientos para construir la unidad aumentan inmediatamente. Si el socio ya posee la tecnología, lo normal es que rechace la oferta puesto que no le aporta ninguna ventaja.

Solicitar tecnología: El proponente solicita al socio tecnología acerca de un barco o arma específica. Si el socio concede la solicitud, el proponente podrá comenzar la construcción de la unidad. Si el socio no dispone de la tecnología solicitada, rechazará siempre y automáticamente la solicitud.

Ofrecer ayuda: El proponente ofrece una aportación financiera u oro a su socio. Igual que ocurre con los tributos, las ofertas monetarias hacen que la actitud del socio hacia el proponente sea más pacífica y favorable.

Solicitar ayuda: Sólo es posible si entre los reinos existe un acuerdo de alianza o amistoso. El proponente solicita una suma específica a su socio. Como ocurre con los tributos, la actitud del proponente hacia el socio es más pacífica y favorable, mientras que el socio se muestra disgustado.

Rendirse: De esta forma entregas tu reino a otro. Dejas de participar en el juego, pero el reino al que te has rendido se hace mucho más fuerte. Después de rendirte lo único que puedes hacer es mirar. La rendición puede tener un efecto demoledor en un juego de varios jugadores.

Tensión diplomática

Existen muchas razones que pueden provocar la tensión entre reinos y llevar a la guerra. A menos que busques la guerra, estudia con mucho cuidado las opciones diplomáticas para intentar reducir las tensiones.

La guerra concluye automáticamente cuando los reinos que técnicamente están en guerra no se atacan durante un período de tres años. Cuando la guerra termina, los reinos automáticamente entran en tensión uno con el otro. Si dos reinos permanecen en tensión durante tres años pero ninguno de ellos hace nada por enojar al contrario, la tensión desaparece y los reinos se hacen neutrales.

Combate

Los mecanismos de combate son muy sencillos. La potencia global de ataque de un soldado o arma es el resultado del producto de su nivel de daños por el nivel de combate. Por ejemplo, un soldado Vikingo posee un nivel de combate 30 y un nivel de daños 7 (consulta la tabla de la página 130). Su potencia global de ataque es 210 (7x30). La cantidad de daños que puede ocasionar el ataque se ajusta dependiendo del poder defensivo del objetivo. Algunos soldados tienen atributos especiales que los hacen invulnerables frente a determinados ataques (como los arcos y las ballestas), mientras que otras armas (como las explosiones del puercoespín) matan de forma instantánea.

Cuando los soldados forman parte de una tropa y su Rey o general está cerca, el nivel de liderazgo del Rey o general al mando de la tropa incrementa la capacidad de ataque de los soldados. Por ejemplo, si un general tiene un nivel de liderazgo 67, todos los soldados armados próximos de su tropa tienen un 67 por ciento de incremento en su capacidad de ataque (es decir, su capacidad de ataque se multiplica por 1,67). Si el Rey o el general están en el interior de la fortaleza pero sus soldados están en el exterior, el Rey o general sigue aportando su bonificación por liderazgo mientras los soldados permanezcan cerca de la fortaleza.

Algo similar ocurre con los ataques contra edificios. Normalmente los ocupantes de un edificio se refugian en su interior, aunque los soldados de una fortaleza salen cuando se selecciona la opción especial. Si el vigor del edificio se pierde por completo, todo el que trabaja dentro sufre algún daño durante la evacuación de la estructura en ruinas.

Rendición

Tus soldados pueden rendirse y unirse al reino contrario en la batalla. La muerte de un Rey o general en batalla suele provocar la rendición de los soldados que están luchando en ese momento. Un soldado que esté herido seriamente y a punto de morir (es decir, con poco vigor) puede rendirse en lugar de seguir luchando hasta la muerte.

La reputación del reino, el nivel de liderazgo del Rey o general próximo, la propia nacionalidad del soldado y su nivel de lealtad, influyen en su voluntad de deserción.

Espionaje

Los controles básicos para el manejo de los espías se explican con detalle en la página 72. Utilizar espías contra los reinos controlados por el ordenador es bastante efectivo, ya que estos reinos sólo pueden detectar un espía cuando está realizando una misión especial. Utilizar espías contra reinos controlados por humanos es más difícil, ya que un jugador humano puede percatarse de un espía encubierto. Por lo tanto, la técnica de la Rendición a veces es más eficaz con jugadores humanos. Ten en cuenta que los reinos controlados por ordenador utilizarán la técnica de la Rendición e intentarán infiltrar espías en tu reino.

Ver secretos y destreza del espía

La destreza de tu espía determina el pergamino de información que puedes ver si la misión especial Ver Secretos se logra (descrita en la página 76). La destreza mínima para cada uno de los pergaminos es:

Reinos (50)	Aldeas (20)	Economía (30)	Comercio (30)
Militar (50)	Tecnología (40)	Espionaje (90)	

Las posibilidades de capturar y matar a un espía que esté llevando a cabo esta misión dependen de la destreza mínima necesaria y en cuánto sobrepasa la destreza del espía el mínimo.

Visibilidad y lealtad

Sólo la nación que entrenó al súbdito en espía puede ver el icono del espía que muestra la verdadera naturaleza del súbdito. Otros reinos sólo pueden detectar a los espías por sus actividades.

Tú siempre estarás al corriente del nivel de lealtad de cada uno de tus espías. Los otros reinos no ven este nivel de lealtad y ven en su lugar un nivel falso adecuado con el papel que desempeña el espía. Los niveles de lealtad de los contraespías (espías en tus propios edificios) mostrados a los otros reinos son especialmente bajos con el fin de fomentar los intentos de soborno.

Espías encubiertos como generales

Un espía encubierto que trabaje como un soldado puede ser ascendido a general por el otro reino. Si tu espía se convierte en general y está en el interior de una fortaleza, tendrás posibilidades de conquistar dicha fortaleza. Si lo haces, cada uno de los soldados de la fortaleza decidirá si se queda con el general y deserta o conserva su lealtad y deja la fortaleza. En el segundo caso, los soldados pueden empezar a atacar la fortaleza desde el exterior.

Si tu espía es un general que está en el exterior de la fortaleza, puedes optar por desenmascarar al espía. Si lo haces, los soldados más próximos pueden desertar a tu reino.

Si tu espía es un general, el cambio del color de la capa por cualquier color que no sea el tuyo, automáticamente le degrada a soldado raso. No puedes convertir un espía en un general de otro reino, sólo el gobernante de dicho reino puede ascenderle.

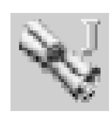
Espías encubiertos como Reyes

Un espía encubierto en un reino que pierde a su Rey actual puede convertirse en el nuevo Rey. Cuando esto ocurre, tu espía sufre una crisis de sentimientos. Si el espía te es excepcionalmente leal y tu reputación es fuerte, el espía, al ser coronado, conquista todo el reino y te lo entrega.

Sin embargo, el espía puede decidir que el trono está por encima de la lealtad. El espía olvida su fidelidad hacia ti, deja de ser un espía y se convierte en el verdadero Rey de ese reino. La lealtad del espía es el principal factor que determina esta decisión, pero tu reputación y el tamaño del reino que va a gobernar son factores adicionales.

En cualquier caso, un espía encubierto no puede seguir siendo espía y Rey. Entrega el reino o se convierte en un verdadero Rey.

Fryhtans y Pergaminos del Poder



Los Fryhtans son antiguos habitantes de la tierra que se muestran hostiles a todas las nacionalidades humanas. Son los guardianes de los pergaminos del poder, que aportan los conocimientos necesarios para invocar al Ser Supremo.

En cada guarida Fryhtan reside un “Ordo” (general) con tropas y oro. Cuando el Ordo es aniquilado, el oro aparece. La primera unidad que llegue al oro lo obtiene para su reino. Al atacar una guarida Fryhtan el Ordo se ve forzado a salir a menos que ya esté fuera.

En cada guarida Fryhtan también hay un “Gran Todo” (el Rey) con un pergamino, tropas y oro. Después de que el Ordo sale de la guarida, los ataques continuos a la guarida pueden forzar la salida del Gran Todo que lleva el pergamino del poder de la guarida. La muerte del Gran Todo hace que el pergamino del poder aparezca en el suelo. Cada Gran Todo tiene un pergamino del poder. No hay ningún otro sitio donde se puedan encontrar los pergaminos.

La destrucción de la guarida Fryhtan aporta aún más oro.

La primera unidad de la nacionalidad adecuada que llegue al pergamino lo obtendrá para su reino. La posesión de un pergamino del poder es permanente; no puedes robar el pergamino del poder a otro reino.

Fuerzas de la naturaleza

Fuego

Algunas armas avanzadas, Seres Supremos y sucesos naturales pueden provocar fuego. Además del daño inmediato, el fuego en aldeas acaba con la vida de alguno de sus habitantes y los edificios sufren daños. Los árboles y otras superficies pueden quedar arrasadas, abriendo rutas que eran intransitables.

El fuego puede ser apagado por la lluvia o la nieve. Thor, el Ser Supremo Vikingo, provoca la lluvia cuando llama a las tormentas.

Climatología

La lluvia y la nieve no tienen ningún efecto exceptuando que entorpecen los movimientos y apagan el fuego.

Climatología adversa

Rayos: Los rayos caen de forma aleatoria durante el mal tiempo o cuando se invoca a un Ser Supremo. Si un rayo cae directamente sobre una unidad, edificio u otro elemento puede dañarlo o incluso destruirlo.

Tornado: Los tornados son aleatorios, aunque algunos son invocados por el Ser Supremo Thor. Un tornado se desplaza por la superficie, causando daños a todas las unidades y edificios que alcanza.

Terremotos

Son sucesos naturales muy destructivos que pueden causar daños a unidades y edificios.

Puntuación y victoria

Conseguir la victoria depende de los objetivos establecidos al principio del juego. Cuando se alcanza uno de los objetivos establecidos, el juego se detiene y se calcula tu puntuación. Si la puntuación es lo suficientemente alta, aparecerá en la Sala de Famosos. Después de esto puedes continuar el juego, aunque sólo sea por satisfacción personal.

Victoria: Vencerás y tendrás oportunidad de ser recordado en la Sala de Famosos si destruyes a todos los reinos o alcanzas alguno de los objetivos. Si existe un límite de tiempo, deberás vencer dentro de este límite.

Derrota: Perderás si tu reino es destruido completamente (sin unidades ni edificios supervivientes), si te rindes diplomáticamente, si otro reino alcanza uno de los objetivos o si se acaba el tiempo límite.

Objetivo normal: La destrucción de los otros reinos es siempre un objetivo, así que tu victoria está asegurada si eliminas a la competencia.

Objetivos especiales: La destrucción de todos los Fryhtans puede ser otro objetivo. Este objetivo reduce los efectos de los Seres Supremos ya que el último pergamino del poder es realmente útil (el juego termina en el momento en que el pergamino aparece). Los objetivos no violentos como intentar alcanzar un nivel de población u obtener unos ingresos anuales determinados, ofrecen bastantes oportunidades de victoria a constructores y a destructores.





El Libro elemental del Príncipe Chan

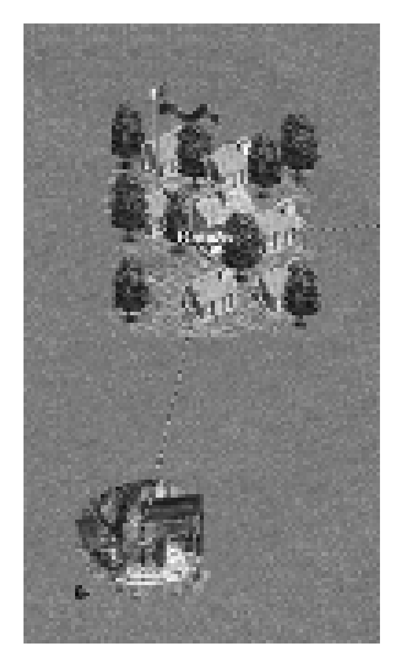
Durante generaciones este libro elemental económico ilustrado fue el secreto tesoro de una famosa familia real. Con la apertura de la biblioteca del Príncipe Chan, se hicieron copias que circulan por todas partes. Hoy en día este libro elemental puede encontrarse en la mesilla de noche de muchos que en su día fueron y serán Reyes.

Control político

Esta fortaleza ejerce control político sobre la aldea cercana. El control necesita de un enlace abierto y también de un líder (general o Rey) en el interior de la fortaleza. En realidad, la única razón que existe para cerrar el enlace es cuando el gobernante quiera pasar el control a otro reino cuya fortaleza también influye en la aldea.



Minería

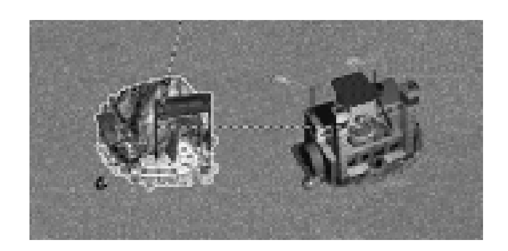


Algunos habitantes de esta aldea trabajan en la mina próxima. Este gobernante desea obtener grandes resultados, así que el enlace entre la aldea y la mina está abierto para permitir que el máximo número de campesinos se conviertan en obreros de la mina.

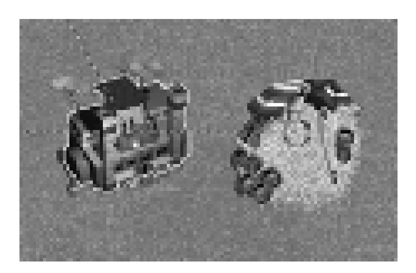
Ahora mismo las existencias mineras se están acumulando en la mina. El gobernante de esta mina aislada probablemente tenga una caravana de camino que recoja las existencias mineras y las lleve a una fábrica (para convertirlas en existencias terminadas) o a un mercado para venderlas. Si la mina está dentro de la distancia de enlace con una fábrica, mercado o puerto, no es necesario disponer de una caravana. Unos tras otro, puesto que los recursos de mercancías en bruto son tan escasos, los gobernantes han aprendido que deben trasladar poblaciones enteras a los emplazamientos mineros y construir allí una aldea próspera.

Fabricación

Enlace mina-fábrica: Este enlace garantiza que las existencias mineras se trasladen automáticamente a la fábrica tan pronto como los obreros puedan utilizarlas.



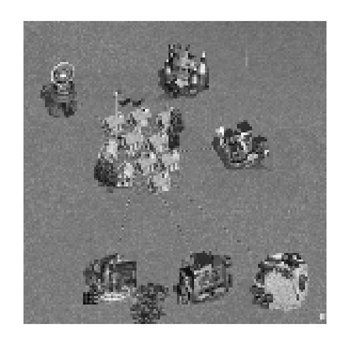
Enlace mercado-fábrica: El mercado recibe mercancías terminadas directamente de la fábrica. Las mercancías terminadas se venden en el mercado a las caravanas, aldeas enlazadas o barcos que atracan en los puertos enlazados. La firma de un acuerdo comercial con otro reino implica que sus caravanas y puertos enlazados puedan adquirir existencias en tus mercados.



Una fábrica no toma existencias mineras automáticamente de un mercado para su uso en la fábrica. Las existencias de los mercados deben ser transportadas explícitamente a la fábrica por una caravana o barco.

Una aldea feliz

Esta es una aldea típica y productiva. Este gobernante ha abierto todos los enlaces para garantizar al máximo las posibilidades de empleo en cuatro edificios diferentes (mina, fábrica, torre y fábrica de armamento). Con tantos campesinos convertidos en especialistas dentro de los edificios, el número de granjeros campesinos cultivando alimentos podría no ser suficiente. Cada granjero puede mantenerse a sí mismo y a dos súbditos que no sean granjeros, por lo tanto es necesario que un tercio de tu población sean granjeros. Claro que, este gobernante podría controlar una segunda aldea que estuviera compuesta fundamentalmente por granjeros campesinos produciendo alimentos.

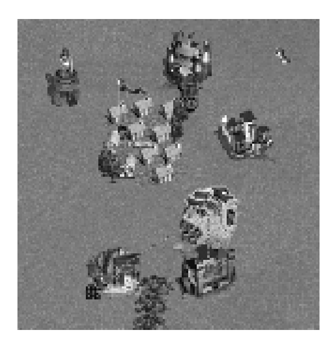


También estaría bien que los investigadores de este gobernante hubiesen descubierto al menos un arma avanzada. De lo contrario la inversión hecha en la fábrica de armamento podría haber sido un gasto innecesario.

Una posada sería un buen aditivo para esta aldea. Las posadas son una fuente excelente de buenos líderes y espías de otras nacionalidades, que pueden ser el instrumento para conseguir la fidelidad de las aldeas neutrales y enemigas.

Enlace con un mercado y una aldea feliz

Este es un ejemplo de un enlace con un mercado dentro de la feliz aldea de Rouen. La mina y la fábrica están lo suficientemente cerca como para tener un enlace directo. De esta forma la mina proporciona suministro directo y constante a la fábrica. La mina también tiene un enlace abierto con el mercado, haciendo que las existencias mineras estén disponibles en él.

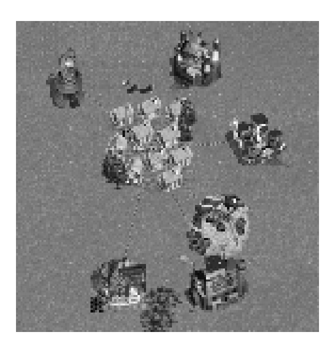


Las caravanas o barcos (mediante un puerto enlazado) pueden recoger esas existencias para las fábricas más alejadas. Es más, los reinos que no tengan minas propias deberán adquirir existencias mineras en estos mercados. Algunos gobernantes prefieren cerrar la línea mina-mercado, reservando la producción de la mina para su uso exclusivo.

El enlace mercado-aldea indica que los aldeanos puedan comprar en el mercado. La venta de existencias implica beneficios para el reino, mientras que una buena “calidad de vida” implica que la lealtad de los aldeanos hacia su gobernante sea mayor.

Una aldea cuidadosamente controlada

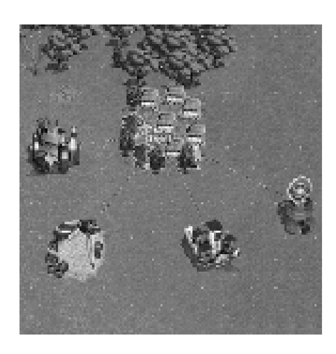
El gobernante estaba gestionando la aldea de Rouen de forma diferente. Un examen cuidadoso de la economía del reino reveló que no estaba cultivando suficientes alimentos. El gobernante se dio cuenta de que había demasiados campesinos convertidos en especialistas y no quedaban suficientes granjeros. Para evitar el hambre, el gobernante cerró los enlaces e hizo volver a algunos especialistas a la aldea para convertirlos de nuevo en granjeros. Si no hubiese cerrado los enlaces, los granjeros habrían intentado conseguir trabajo inmediatamente como especialistas otra vez.



El gobernante también cerró el enlace entre la mina y el mercado. Esto evitó que se vendiesen las existencias mineras futuras a las caravanas que pasaban. Sin embargo, se acumularon una gran cantidad de existencias mineras sin vender en el mercado. El gobernante mantuvo el enlace de la mina con la fábrica abierto (no mostrado en esta ilustración) para garantizar el suministro de mercancías en bruto a la fábrica. El gobernante también dejó el enlace entre la fortaleza y la aldea abierto para garantizar la continuidad del control político.

Progresos de la conversión pacífica

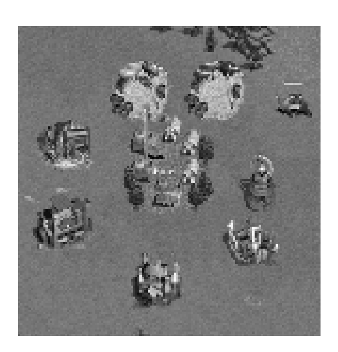
Este gobernante ha hecho todo lo posible para ganarse el corazón y las mentes de Chang Yi pacíficamente. En el interior de la fortaleza se encuentra un general con gran nivel de liderazgo y una nacionalidad que coincide con la de la población de la aldea (China). El gobernante también tiene un espía Chino en la aldea para “sembrar discordia”.



La resistencia actual de Chang Yi es inferior a 50. Por lo tanto la población de la aldea está dispuesta a trabajar en los edificios extranjeros y a comprar en los mercados extranjeros. Pronto las caravanas traerán mercancías terminadas a este mercado que producirán ventas provechosas al mismo tiempo que la resistencia de Chang Yi se va reduciendo. La Torre de la Ciencia y la fábrica de armamento se construyeron aquí porque sólo necesitan dinero y gente para su funcionamiento. No había recursos naturales cerca de Chang Yi para crear una mina y sin una mina una fábrica es una inversión costosa. Por supuesto los aldeanos de Chang Yi que están en estos edificios reciben un sueldo de 10 monedas de oro al año como “obreros extranjeros”. Sin embargo, es un gasto insignificante comparado con los miles de monedas que debería gastarse el gobernante en cesiones para eliminar la resistencia de la aldea.

Un puesto de operaciones

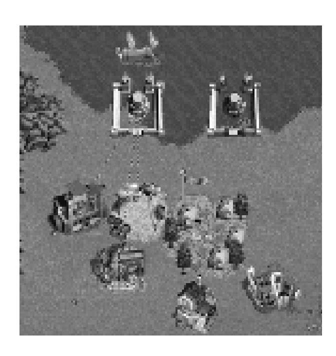
Ahora que la “feliz aldea” de Rouen dispone de un gran suministro de mercancías terminadas en sus mercados, la venta de estas mercancías en los mercados de otro reino podrían ser una fuente adicional de ingresos. El gobernante de Rouen ha establecido un acuerdo comercial con otro reino y dicho reino ha construido rápidamente un mercado en Rouen. La caravana del reino extranjero ya se acerca a Rouen, cargada con mercancías terminadas que venderá en el mercado. Observa que incluso con un acuerdo comercial, el reino extranjero no puede descargar productos en el propio mercado de Rouen. Sin embargo, sí puede comprar en el mercado de Rouen, y la caravana lo hará después de dejar existencias en su propio mercado.



El reino extranjero sería inteligente si no transportase alfarería en sus caravanas, ya que la mina de arcilla y la fábrica de alfarería de Rouen ya están cumpliendo con las necesidades de los aldeanos, que prefieren comprar en su propio mercado en lugar de en el extranjero. Mientras tanto, el gobernante de Rouen estará ocupado construyendo un mercado en una prometedora aldea extranjera y definiendo una ruta regular para la caravana desde el mercado de Rouen hasta ese mercado.

Un puerto concurrido

Este próspero puerto tiene dos muelles. Uno pertenece al reino que gobierna la aldea y se pueden ver sus enlaces. El enlace entre el puerto y el mercado implica que los barcos que transporten existencias puedan descargar en el puerto para el mercado, en el que se venderán las existencias. Igualmente, los barcos pueden cargar existencias del mercado a través del puerto y llevarlas a los puertos y mercados lejanos.



El puerto también tiene enlaces con la mina y la fábrica. El enlace entre la mina y el puerto permite a los barcos cargar existencias mineras directamente de la mina, incluso si el mercado no tiene existencias (debido posiblemente a que el enlace entre la mina y el mercado esté cerrado). Igualmente, el enlace entre la fábrica y el puerto permite que las existencias mineras entrantes vayan directamente a la fábrica y las existencias terminadas de la fábrica se carguen en el barco.

El segundo puerto pertenece a un reino extranjero. Un reino sólo puede usar sus propios puertos, aunque exista un acuerdo comercial. Este puerto extranjero está dentro de la distancia de enlace con el mercado, lo que implica que los barcos extranjeros que lleguen al puerto puedan adquirir existencias de los mercados. Sin embargo, los barcos extranjeros no pueden dejar existencias para su venta mientras no se construya también un mercado extranjero enlazado con el puerto extranjero y la aldea.

Los once puntos

Se recomienda a aquellos gobernantes recién nombrados que tengan bajo su mando una sola aldea y pretendan fundar un gran reino, tengan en cuenta los puntos siguientes como una normativa a seguir.

1. **Mina:** Declara tuyo un recurso cercano construyendo una mina sobre él. Puedes “declarar tuyos” más recursos desplazando un súbdito al recurso pero sin construir. Así ahorras gastos, pues las minas son un poco caras.
2. **Entrenamiento:** Recluta aldeanos para entrenarlos como soldados en tu fortaleza. Crea una guarnición de ocho (8) soldados tan rápido como sea posible para evitar que los espías entren con facilidad.
3. **Enlace mina-aldea:** Si tu aldea no está dentro de la distancia de enlace con la mina, hazte cargo de una aldea neutral dentro de la distancia de enlace, o desplaza tu aldea inicial dentro de la distancia de enlace con la mina.
4. **Fábrica:** Construye una fábrica dentro de la distancia de enlace con la mina para explotar su producción.
5. **Mercado:** Construye un mercado dentro de la distancia de enlace con la fábrica y la aldea para vender las mercancías terminadas y mejorar la calidad de vida.
6. **Torre de la Ciencia:** Construye una Torre de la Ciencia y empieza a investigar sobre las armas avanzadas.
7. **Posada:** Construye una posada para que puedas contratar a buenos líderes y espías.
8. **Caravanas extranjeras:** Establece uno o dos acuerdos comerciales por lo menos. Construye un mercado en la aldea más grande de cada reino y envía tus caravanas con mercancías terminadas para aumentar las ventas. Recoge mercancías de sus mercados para traerlas a casa.
9. **Establece impuestos especiales:** Establece un impuesto especial al nivel de lealtad 70, 80 o 90 para todas tus aldeas. No es necesario que tus súbditos estén contentos al 100%.
10. **Convierte a los neutrales:** Hazte cargo de aldeas neutrales para aumentar tu población. Necesitas un buen líder de la nacionalidad adecuada en una fortaleza junto a la aldea. Los espías que siembran discordia son útiles y pueden ser menos costosos que construir un mercado y varios edificios. La conversión por la fuerza necesita de tropas que ataquen la aldea, que es más rápido pero normalmente más costoso, se pierden tropas, aldeanos y reputación.
11. **Desarrolla una red de espionaje:** Infiltra espías en las fortalezas enemigas o en aldeas pequeñas pero en desarrollo. Desarrolla buenos soldados-espías en tus fortalezas, conviértelos en neutrales y trasládalos a una aldea neutral y que se “rindan”. Desarrolla buenos especialistas-espías en tus otros edificios, luego trasládalos al interior de edificios extranjeros haciendo que salgan otros súbditos con menor destreza.



El Diccionario geográfico del Príncipe Chan

Toda la información contenida en las tablas siguientes ha sido extraída de la biblioteca del famoso Príncipe Chan. Se cree que la información es correcta en su mayor parte, pero pueden existir ciertas discrepancias entre estas tablas y la realidad. Es recomendable que los estudiantes consulten otras fuentes, especialmente el famoso manuscrito LÉAME, README en lengua extranjera, para obtener información adicional y posiblemente más veraz.

Diferencias militares entre naciones

Cada nacionalidad posee una forma de luchar diferente, que afecta a la rapidez de movimientos de los hombres, al tipo de armas que utilizan en el combate y a su vulnerabilidad. Las filas de la tabla indican lo siguiente:

- Velocidad de movimientos es la capacidad de realizar movimientos: cuanto más alto, más rápida es la unidad.
- Vigor defensivo es la capacidad de resistencia que tiene la unidad ante un ataque, mejor cuanto más alto.
- Arma básica indica el arma preferida por cada nacionalidad, que puede ayudarte a identificar la nacionalidad de una unidad.
- Daños del arma básica especifica la capacidad de destrucción del arma.
- Alcance del arma básica indica la distancia de disparo del arma; un alcance 1 indica que el arma sólo es válida para el combate cuerpo a cuerpo.
- Velocidad del arma indica la rapidez con que el arma puede atacar de nuevo, más rápida cuanto más bajo sea el número.
- Arma avanzada es el nombre del arma (o capacidad) que adquiere el soldado cuando alcanza un nivel suficiente en su técnica de combate.
- Entrenamiento necesario indica el nivel de técnica de combate necesario para que el soldado adquiera el arma avanzada.
- Daños del arma avanzada especifica la capacidad de destrucción del arma avanzada.

- Alcance del arma avanzada indica la distancia de disparo del arma avanzada. Al igual que con las armas básicas, un nivel 1 indica que sólo es para lucha cuerpo a cuerpo.
- Velocidad del arma avanzada indica la rapidez con que el arma puede atacar de nuevo. Cuanto más bajo sea el número, más rápidos son los ataques.

Nacionalidad	**Chino**	**Griego**	**Japonés**	**Maya**	**Normando**	**Persa**	**Vikingo**
Velocidad de movimientos	4	4	4	4	4	4	4
Vigor defensivo	5	6	5	3	7	3	4
Arma básica	Hacha larga	Espada	Katana	Porra	Espada	Lanza	Hacha
Daños del arma básica	6-16	5-8	5-8	8-14	5-10	3-6	6-12
Alcance del arma básica	1	1	1	1	1	1	1
Velocidad del arma	2	1	2	3	3	3	4
Arma avanzada	Arco	Escudo	Frenético	Ninguna	Esc, Bal	Arco	Frenético
Entrenamiento necesario	30	0	55	-	30, 50	0	50
Daños del arma avanzada	5-8	0	32	-	0, 7-10	6-12	40
Alcance del arma avanzada	6	1	1	-	1, 5	6	1
Velocidad del arma avanzada	7	2	90	-	4, 10	6	120
Notas	-	(a)	-	-	(b)	-	(c)

Clave: (a) Los escudos griegos bloquean los disparos de los arcos y ballestas.

(b) Los normandos utilizan una espada de hoja ancha y recta como arma básica y tienen dos armas avanzadas: el escudo (Esc) y la ballesta (Bal) que están disponibles en el nivel de entrenamiento 40. El escudo normando bloquea los disparos de los arcos y ballestas; la ballesta es un arma que lanza saetas parecidas a una flecha normal.

(c) Los ataques frenéticos vikingos son aún más destructivos cuando hay tormenta. Esto puede ocurrir durante el uso de armas normales o mediante una orden especial a Thor el Ser Supremo vikingo.

Armas de guerra avanzadas

Estas potentes armas de guerra deben ser investigadas en las Torres de la Ciencia y construidas en una fábrica de armamento. Estas son las columnas de la tabla:

- Vigor indica la cantidad de daños que puede ocasionar el arma.
- Velocidad de movimiento indica la velocidad con que puede desplazarse el arma.
- Alcance indica la distancia de disparo del arma.
- Munición indica el tipo de munición utilizada para disparar. La nafta y las llamas producen incendios.
- Tipo de objetivo indica los tipos de objetivos contra los que puede disparar: T-Tierra, M-Mar, A-Aire, E-Edificios.
- Zona de impacto indica el área total afectada por un disparo; un valor 1 corresponde aproximadamente al tamaño de un hombre.
- Daños es un valor relativo de los daños ocasionados por el arma. AP significa antipersonal; muere toda persona que esté en la zona, pero los edificios sufren muy pocos daños.
- Tiempo de recarga indica la rapidez con que se recarga el arma para otro disparo.

Nombre	Vigor	Vel.	Alcance mov.	Munic.	Tipo	Zona objet.	Daños impacto	Tiempo recarga
Catapulta (Marca I)	50	3	7	Piedra	T, M, E	1	1	30
Catapulta (Marca II)	50	3	7	Nafta	T, M, E	3x3	3	30
Catapulta (Marca III)	50	3	7	Nafta	T, M, E	3x3	3	30
Ballesta (Marca I)	60	4	7	Saeta	T, M, A, E	1	1	10
Ballesta (Marca II)	60	4	7	Saeta	T, M, A, E	1	1	8
Ballesta (Marca III)	60	4	7	Saeta	T, M, A, E	3x3	3	6
Cañón (Marca I)	80	3	6	Bala	T, M, A, E	1	1	30
Cañón (Marca II)	80	3	7	Bala	T, M, A, E	1	1	30
Cañón (Marca III)	80	3	8	Bala	T, M, A, E	3x3	3	30
Lanzafuegos (Marca I)	50	5	2	Llamas	T, M, E	1	1	30
Lanzafuegos (Marca II)	50	5	3	Llamas	T, M, E	1	1	30
Lanzafuegos (Marca III)	50	5	3	Llamas	T, M, E	3x3	3	30
Puercoespín	10	4	1	Llamas	T, E	3x3	AP	(un disparo)

NOTA: Las armas a bordo de carabelas y galeones tienen un alcance 10.

Tiempo y coste de unidades

La creación de armas supone un gasto determinado de monedas de oro. Después de su creación, es necesario tiempo para entrenar o construir la unidad. Una vez construida, muchas unidades también tienen un coste de mantenimiento anual (en oro). Para los tiempos de construcción de las unidades en las fábricas de guerra se ha asumido un “equipo” estándar de fabricantes que suman un nivel 100 de destreza. Un mayor nivel de destreza reduciría los tiempos de construcción de forma proporcional; un nivel inferior los incrementaría.

Unidad	Coste de creación	Tiempo de creación	Coste de mantenimiento anual
Rey 0	0 días	0	
General	0	5 días	50
Soldado	30	5 días	10
Granjero campesino	0	5 días	0
Especialista*	30	5 días	10
Espía	30	5 días	100
Caravana	0	0 días	10
Barco mercante	0	40 días	30
Barco de transporte	0	40 días	30
Carabela	0	70 días	100
Galeón	0	100 días	150
Catapulta**	0	30 días	50
Ballesta**	0	30 días	50
Cañón**	0	50 días	120
Lanzafuegos**	0	40 días	70
Puercoespín	0	30 días	40

Clave: *Entre los especialistas se incluyen los mineros, fabricantes, investigadores y especialistas en construcción.

**Los datos hacen referencia a los tres niveles de marcas.

Costes de construcción

La construcción y mantenimiento de edificios también supone un gasto en oro.

Unidad	Coste de creación	Coste de mantenimiento anual
Aldea	0	0
Fortaleza	60	60
Mina	600	600
Fábrica	200	200
Mercado	60	60
Puerto	100	100
Posada	60	60
Torre de la Ciencia	200	200
Fábrica de armamento	200	200
Sede del poder	800	400

Requisitos previos para la investigación

Antes de poder investigar algunas invenciones avanzadas es necesario que termines la investigación de otras menos avanzadas.

Unidad	Investigación previa
Catapulta (Marca II)	Catapulta (Marca I)
Catapulta (Marca III)	Catapulta (Marca II)
Lanzafuegos (Marca I)	Catapulta (Marca II)
Lanzafuegos (Marca II)	Lanzafuegos (Marca I)
Lanzafuegos (Marca III)	Lanzafuegos (Marca II)
Puercoespín	Lanzafuegos (Marca II)
Ballesta (Marca II)	Ballesta (Marca I)
Ballesta (Marca III)	Ballesta (Marca II)
Cañón (Marca I)	Ballesta (Marca II)
Cañón (Marca II)	Cañón (Marca I)
Cañón (Marca III)	Cañón (Marca II)
Carabela	Cañón (Marca III)
Galeón	Carabela
Fábrica de armamento	Cualquier catapulta o ballesta

Datos numéricos

Situación	Cantidad
Producción anual de alimentos de cada granjero campesino	20
Consumo anual de alimentos por súbdito	10
Destreza inicial, súbditos sin entrenamiento	10
Días para entrenar a un súbdito en una especialidad	5
Destreza inicial, súbditos con entrenamiento	20
Lealtad mínima para reclutamiento, evitar rebeliones, etc.	30
Resistencia máxima para enlaces con aldeas neutrales	50
Incremento de lealtad por concesión de una condecoración	10
Incremento de lealtad por ascender un soldado a general	20
Pérdida de lealtad por degradar un general a soldado	40



El Libro de la sabiduría del Príncipe Chan

La biblioteca del Príncipe Chan consta de innumerables volúmenes. Entre ellos hay una serie de libros escritos por miembros de la noble familia. Como la tradición familiar dictaba, cada hijo de la Casa de Chan debía reunir sus consejos en un solo volumen para el *Libro de la Sabiduría* de la familia. Un número determinado de estos volúmenes han sobrevivido. Los consejos que entre ellos se comunicaron a través de los tiempos perduran hoy como si se hubiesen escrito por primera vez.

Sobre el Rey y sus vasallos

Un Rey sabio es un buen líder que debe anteponer los intereses del reino ante los intereses de cualquier persona. Es más, incluso podría ser necesario sacrificar a algún hombre para que el reino adquiera nuevas fuerzas para crecer. Este es el deber y la responsabilidad del Rey, ya que en él reside el poder y la autoridad absoluta y única sobre sus súbditos.

Sobre la lealtad y la riqueza

Un Rey prestigioso debe esforzarse en aumentar la riqueza de sus tesoros y conseguir la máxima lealtad posible de sus súbditos. La riqueza permite que el Rey pueda conseguir generales, tropas y lealtad en caso de emergencia. Un Rey inteligente mantiene siempre un superávit de riquezas, lo que le permite gastar lo necesario en caso de emergencia.

La lealtad es incluso más importante que la salud. La lealtad permite al Rey afrontar las tormentas de la adversidad sin que sus súbditos flaqueen y deserten. La lealtad de los súbditos siempre puede ser cambiada por riqueza mediante impuestos en caso de urgencia. La lealtad de los generales y las tropas es un bien de gran valor, que si se carece de ella el ejército real puede desvanecerse en el momento más inoportuno, mientras las aldeas y fortalezas clave se declaran a favor de un oponente. Con una fuerte lealtad, un Rey puede afrontar cualquier proyecto con confianza. Si la lealtad es cuestionable,

las ambiciones podrían derrumbarse y cualquier crisis podría causar un desastre absoluto.

Es importante que un Rey se dé cuenta de que estas dos cosas son los pilares del reino. Descuidar una de ellas acabaría rápidamente con la monarquía.

Sobre los alimentos y la población

A menos que un Rey desee alentar las rebeliones y deserciones entre sus súbditos, debería mantenerlos bien alimentados. Al menos un tercio de la población del reino debe estar formada por granjeros campesinos. Una proporción ligeramente superior incrementaría las reservas de alimentos para posibles casos de emergencia. Por ejemplo, si el ejército real sufriese grandes bajas, el Rey desearía movilizar a casi todos los granjeros campesinos del reino para que se uniesen temporalmente a la lucha como soldados. El Rey necesitaría reservas de alimentos para alimentar a esta multitud, sin mencionar la gran reserva de lealtad que necesitaría para garantizar que no desertasen y huyesen inmediatamente los nuevos reclutas.

La población de las aldeas se mantiene mejor entre 20 y 50 súbditos. Menos de 20 hace que la población de la aldea crezca tan lentamente que uno no se da casi cuenta del cambio de población. Las aldeas con más de 50 crecen rápidamente a 60, que puede llevar a muchas complicaciones y dificultades. Para mantener un nivel de población, recluta un granjero de la aldea, aléjalo un poco y crea una nueva aldea dentro de la distancia de enlace con la antigua. Luego utiliza un enlace aldea-aldea para traspasar población de la antigua aldea a la nueva. Este tipo de traspasos no reducen la lealtad, a diferencia de los reclutamientos masivos, que pueden resultar muy dañinos para la lealtad.

Sobre el entrenamiento

Existen muchos debates acerca de la utilidad de los entrenamientos. La escuela Septentrional, así llamada por su filosofía pobre, piensa que sólo se debería entrenar al primer especialista en la aldea por 30 monedas de oro. A continuación, todos los nuevos especialistas deberían ser campesinos que se formen en los edificios. Los miembros de esta escuela admiten de mala gana una excepción en el caso de los especialistas en construcción, pero mantienen que muy pocos de estos especialistas son realmente necesarios. Después de todo, ¿cuántos puertos y mercados necesita uno construir a la vez?

La escuela Occidental, muy conocida por sus métodos firmes y agresivos, piensa que antes de utilizar un especialista debería entrenarse, incluyendo al menos unos cuantos soldados. Así se garantiza que muchos de los soldados tengan potencial como líderes y que los enlaces de las aldeas con las minas, fábricas y Torres de la Ciencia puedan permanecer cerrados para evitar congestiones y confusión. Claro que esta filosofía está limitada por el tesoro real, pero los Occidentales argumentan que la falta de fon-

dos para el entrenamiento es un signo claro de que el reino debe detener su expansión y concentrarse en ser más eficaz manteniendo su organización actual.

Sobre la economía y los beneficios

Vigila cuidadosamente el pergamino de Economía (F3). Observa los gastos de construcción de nuevas minas o fábricas, los pagos a los especialistas que están en ellas y la disminución de la producción de alimentos cuando los granjeros campesinos se convierten en obreros especialistas. Es bastante probable que determinadas minas o fábricas no sean demasiado rentables y deban ser abandonadas. En muchas ocasiones tendrás que cerrar los enlaces entre las aldeas y las minas, fábricas y Torres de la Ciencia para mantener una población de granjeros suficiente que garantice el suministro de alimentos.

Sobre la estupidez de los campesinos

Es necesario vigilar muy de cerca a los granjeros campesinos. Si dejas los enlaces abiertos de las aldeas con las minas, fábricas y Torres de la Ciencia, los campesinos se irán en tropel a estos edificios, en busca de progresos y de llegar a ser especialistas. Los Reyes sin experiencia a menudo se enfrentan al hambre, mientras las minas, fábricas y Torres de la Ciencia están llenas de especialistas escasamente entrenados. La forma correcta es mantener estos enlaces cerrados exceptuando breves intervalos para cuando se quiere aumentar la plantilla.

Por otro lado, no deben subestimarse las habilidades potenciales de los campesinos. Uno no necesita gastar dinero entrenando más de un minero, fabricante o investigador. Lo que puede hacerse, una vez fundado un nuevo edificios, es utilizar obreros entrenados de otros edificios ya existentes.

También es muy importante observar a los campesinos reclutados para ser soldados. Unos pocos pueden presentar un gran potencial de liderazgo, incrementando su nivel de liderazgo incluso sirviendo como soldados rasos. Estos soldados posiblemente llegarán a ser los mejores generales del reino. No los derroches sin necesidad.

Sobre la adquisición de aldeas

Muchos Reyes se imaginan a sí mismos grandes conquistadores, pero en realidad, el conquistador inteligente se preocupa más por lo que hará después de vencer al ejército contrario. Este es un tema más digno de consideración que las meras tácticas del campo de batalla.

Supongamos que se ha hecho un buen trabajo de conquista. Esto implica que todos los soldados, generales y fortalezas contrarias ya no existen. Las fortalezas contrarias que sigan enlazadas con la aldea deben ser eliminadas y también todas las tropas hostiles deben ser destruidas o expulsadas.

Una vez cumplidos estos preliminares, el primer paso adecuado es construir por lo menos una fortaleza dentro de la distancia de enlace con la aldea. Luego instalar un general de liderazgo superior, o mejor aún, al propio Rey en la fortaleza. Asegurarse de que la nacionalidad del general, o Rey, coincide con la de la nacionalidad más importante de la aldea. A todos los efectos, sólo esa nacionalidad se verá influenciada por la augusta presencia del noble líder.

Una vez que la fortaleza y el general adecuado estén instalados, es conveniente añadir uno o más soldados a la fortaleza. El general puede mejorar su liderazgo cuando tiene soldados bajo su mando y estos a su vez mejoran sus técnicas de combate bajo su liderazgo.

Si tienes dinero y ganas, puedes utilizar un espía para mejorar tu propia efectividad. Un espía encubierto bajo el color adecuado (blanco si se trata de una aldea neutral) puede infiltrarse en la aldea y sembrar discordia. En este caso, la discordia juega a tu favor, y los aldeanos de la misma nacionalidad que el espía reducen su resistencia lentamente. Naturalmente, cuanto más destreza tenga el espía, más fuerte es el efecto. Un Rey extremadamente agresivo puede incluso utilizar varios espías, uno por cada nacionalidad importante de la aldea.

La siguiente y más difícil tarea es la paciencia. A menos que uno busque una solución sanguinaria y potencialmente dañina, será necesario esperar hasta que la media de resistencia baje de 50. Será necesario cambiar de líder para mantener el nivel de resistencia de las nacionalidades bajo, ya que el líder influye principalmente en los aldeanos de la misma nacionalidad.

Con el tiempo, la media de resistencia al mandato legítimo bajará de 50. En ese momento, algunos halagos beneficiarían a la causa, así que se debería invertir en ellos. La creación de un mercado ayudaría, especialmente si proporciona mercancías que mejoran la calidad de vida. La construcción de una mina, fábrica o Torre de la Ciencia dentro de la distancia de enlace también ayudaría ya que los campesinos están siempre ansiosos por disfrutar de las oportunidades de empleo. Ninguno de estos pasos es obligatorio y debe ponerse especial atención en intentar evitar la construcción masiva que puede provocar gastos sin beneficios. Recuerda que los aldeanos serán obreros extranjeros en tus edificios hasta que la aldea se someta, y que cada obrero extranjero cuesta 10 monedas de oro al año del tesoro real.

Con el tiempo, bien gracias al liderazgo inteligente ejercido desde la fortaleza o de los esfuerzos adicionales, la resistencia global de la aldea caerá hasta 30. En ese momento, se puede esperar que la aldea al fin reconozca tu autoridad e hice la bandera en la plaza. La cantidad de tiempo que tienes que esperar para que esto suceda puede variar, aunque a menos resistencia, los súbditos se declaran leales con mayor rapidez.

Hay Reyes que se imaginan a sí mismos grandes conquistadores pero tienen muy poca paciencia para tan largo período de espera. Ellos atacarán la aldea, lo que provocará la salida de los más hostiles y la lucha. Lo normal después de esto es que queden vivos los aldeanos que ofrecen menos resistencia. Si la

media es inferior a 30, el Rey debería esperar a que ellos se sometieran voluntariamente, ya que más violencia aportaría muy poco. Si es superior, otro ataque forzaría a luchar a los más rebeldes. El principal problema, aparte de la pérdida potencial de población útil, es que tu reputación no quedaría muy bien parada por haber matado brutalmente a civiles rebeldes y a otros. Además, la pérdida de reputación puede reducir la lealtad hacia tu reino, así que este método fundamentalmente hace más daño que bien.

Sobre los asalariados y los mercenarios

El reclutamiento de especialistas en las posadas es un capricho de Reyes ricos. Recuerda que los mercenarios no sólo necesitan cuantiosas bonificaciones para unirse a tu causa, sino que su baja lealtad necesita de obsequios, condecoraciones y honores para que lleguen a alcanzar un nivel mediocre de efectividad. Es más, también es necesario que consideres cuidadosamente la nacionalidad del especialista. Cualquier minero, fabricante o investigador contratado vivirá en la aldea. A menos que la aldea ya tenga residentes de su nacionalidad que sean felices y leales, no es raro ver a un tranquilo experto recién contratado convertirse en un descontento más de los que en ella habitan. Si no es suficiente el dinero que uno tiene para cubrirle de riquezas, el caro experto pronto se irá de tu reino a otra nueva posada, donde de nuevo ofrecerá sus servicios a un rico patrón.

Los generales mercenarios son una excepción agradable a la regla. Estas almas útiles viven en las fortalezas y son menos propensas a perder lealtad de forma rápida, especialmente porque son fáciles de apaciguar cuando se les da autoridad sobre soldados y aldeanos. Realmente los generales mercenarios de distintas nacionalidades son de mucha utilidad para convertir aldeas neutrales o conquistadas con muchos ciudadanos de la misma nacionalidad. La similitud de nacionalidades entre un general y los aldeanos acelera el proceso de asimilación.

Los espías de distintas nacionalidades también son de gran valor. Desafortunadamente, son muy pocos los que están disponibles como mercenarios.

Sobre la asignación de especialistas

La ubicación de la casa real en el reino no debe tomarse a la ligera. La presencia del Rey es una herramienta muy poderosa para convertir aldeanos resistentes en leales. Es posible que en los primeros años de vida de un Rey con talento encuentre una aldea neutral de su propia nacionalidad, que viaje allí con un pequeño séquito y establezca una fortaleza, todo ello mientras un relativamente nuevo general supervisa cómo van las cosas en la aldea original del Rey. Este método es especialmente fructífero si la nueva aldea está ubicada cerca de recursos naturales, sitio adecuado para una posible mina.

El sabio gobernante sabe donde viven los soldados y los generales que más han contribuido. Su lealtad es propensa a caer más rápido de lo normal, y especialmente en los generales, esto causa alguna preocupación. No te sorprendas si tienes que condecorar a generales veteranos con más frecuencia que a los otros. Es más, este gasto es sólo uno de los muchos gastos ocultos provocados por la guerra.

Aparte de construir mercados y puertos, los especialistas en construcción también pueden actuar como personal de reparación siempre disponible. Es muy útil cuando una fortaleza está bajo ataque. Mantener uno o más especialistas en construcción altamente cualificados dentro de la fortaleza hace que la reparación de los daños se lleve a cabo siempre que se produzca una pausa en el ataque, como es el caso en que los atacantes son distraídos por una salida de los defensores. Esto puede proporcionar suficiente tiempo para que las tropas distantes lleguen para asestar un contraataque decisivo.

Sobre la diplomacia con otros Reyes

Un Rey sabio no ignora los comunicados diplomáticos de sus reinos socios. Uno debe recordar que la realeza está más acostumbrada a provocar equivocaciones y demoras que a sufrirlas. Los Reyes que no reciben una respuesta en un plazo de un mes asumen que su propuesta ha sido rechazada. Si uno quiere transmitir una impresión más positiva, deberá actuar.

Los Reyes más fuertes buscan alianzas, pero no con sus semejantes sino con potencias inferiores, para así superar a otros reinos más fuertes y derrotarlos. Por lo tanto, es realmente extraordinario cuando dos de los reinos más poderosos forjan y mantienen una alianza.

Los reinos débiles buscan a menudo alianzas con los de mayor reputación, ya que un aliado de baja reputación puede abandonarlos cuando más lo necesiten. Sin embargo, los reinos con baja reputación están perfectamente al corriente del desprecio que por ellos sienten los reinos “puros”. Por lo tanto, estos “oscuros” reinos (como son llamados a veces) tienden a ir en busca de otros con sus mismas creencias.

Son muchos los pensamientos que motivan a los Reyes cuando consideran las

respuestas diplomáticas, no influyendo sus experiencias personales. Es más probable que tus sugerencias diplomáticas sean respondidas por un antiguo aliado que por un nuevo conocido.

Sobre el uso de las tropas en la batalla

Un líder sabio guerrero no desea una batalla fácil. La mejor batalla es la desequilibrada en la que el enemigo es mucho más poderoso y numeroso. Así uno puede eliminar rápidamente al enemigo sufriendo el mínimo de daños. Si el enemigo es muy problemático porque se desplaza formando un gran grupo y no puede ser tentado a que divida su ejército, uno puede necesitar movilizar tropas, obreros y granjeros campesinos de todo su reino para el contraataque.

Siempre intenta destruir a los generales enemigos durante la batalla y siempre protege los tuyos. Cuando muere un general de tropa, la eficacia de la tropa disminuye significativamente.

Cuando tu ejército está combatiendo, es extremadamente efectivo luchar por tropas, con los soldados y su general moviéndose y funcionando como un equipo. No apartes la vista del combate, especialmente de las barras de vigor de tus tropas. Si un hombre está cerca de la muerte, retíralo de la batalla y utiliza un “Movimiento de rodeo de la batalla” para enviarlo a casa a su fortaleza, donde podrá recuperar su vigor. Es más rápido y barato curar a guerreros heridos que entrenar inexpertos campesinos para sustituir la pérdida de un veterano.

Sobre los rebeldes

Las rebeliones deben evitarse ya que cuando ocurren, es imposible persuadir a los rebeldes para que se retiren. Incluso si uno vence a los rebeldes en campo abierto, la construcción de una fortaleza con un enlace con su aldea no tienen ningún efecto sobre su resistencia, independientemente de la nacionalidad del líder de la fortaleza. Es más, su resistencia es siempre superior a 50, así que los mercados y otros edificios tampoco tienen ningún efecto.

En realidad, sólo hay dos posibles soluciones para manejar ese tipo de aldeas rebeldes. La primera es esperar a que se declaren neutrales ellos mismos o se unan a otro reino. Una vez que renuncien a su situación de rebeldes, uno tiene que tratarlos de nuevo con astucia.

La segunda opción es permitirse el lujo de la violencia y destruir hasta el último hombre, mujer y niño. Esta opción por lo menos priva a los otros reinos de sus servicios. También se dice que semejante terror, calculado cuidadosamente, puede tener un efecto saludable sobre el resto. Este autor, sin embargo, lo único que ha conseguido es una disminución de su reputación por haber pasado a civiles por la espada.

Sobre los espías

Los espías corren muchos riesgos y aventuras para llevar a cabo sus tareas dentro de otros reinos. Los espías sin experiencia y con poca destreza son propensos a no vivir por mucho tiempo. Los buenos espías, por lo tanto, deben ser cuidadosamente educados hasta que su destreza alcance un nivel elevado. Existen básicamente dos tipos de espías: el infiltrado y el falso desertor.

El espía infiltrado debe poseer una buena destreza de espionaje, pero no necesita de una buena segunda especialidad. Un buen espía infiltrado se distingue por su capacidad de sembrar discordia, sabotear, obtener información y sobornar, y puede a veces conquistar un edificio sin problemas. Los espías infiltrados son entrenados a menudo situándolos como “durmientes” o practicando la siembra de discordia, especialmente en aldeas neutrales.

El espía falso desertor debe poseer buenos niveles de destreza, tanto en espionaje como en una segunda especialidad. Cuanto más alta sea la destreza en la segunda especialidad más oportunidades tiene de ser bien recibido como súbdito apreciado y colaborador del reino en el que el espía intenta penetrar. El falso desertor más prometedor es un soldado con gran liderazgo, que un incauto gobernante pronto ascendería a general. Un espía puede ser un “durmiente” o puede sembrar discordia hasta que llegue el momento oportuno en el que recobre sus colores originales, llevándose soldados, una fortaleza y posiblemente una aldea completa con él. Alternativamente, un espía puede revelar su verdadero color en mitad de una batalla, proporcionándote una victoria repentina. Dejando al falso desertor en su lugar puede llevar a conseguir el máximo provecho, poder ser ascendido de general a Rey. En ese momento uno podría ser los suficientemente afortunado como para obtener un reino completo sin derramar ni una sola gota de sangre.

Para crear un falso desertor es necesario algo de destreza. Es mejor encubrir al espía como neutral, trasladarlo a los límites de una aldea neutral con su nacionalidad y luego organizar la deserción. La posición y el color original de la capa, en caso de que el enemigo lo haya notado, es mucho menos probable que despierte sospechas.

Tener uno o más espías convertidos en generales pagados por el enemigo es una póliza de seguros excelente. En el caso de ataque del reino extranjero, tus espías-generales pueden ponerse de tu parte, poniendo en tus manos fortalezas y tropas enemigas enteras. Un general en el interior de una sede del poder podría también entregarla. Observa que el cambio de color de la capa es el secreto del éxito, ya que la conquista absoluta de un edificio es imposible si el general no está solo.

Sobre el deterioro de la reputación de otros

En tiempos lejanos, los espías encubiertos con los colores de otros reinos intentaban destruir caravanas, matar civiles y otras técnicas para arruinar la reputación de los reinos. En tiempos modernos, la gente es consciente de estas posibilidades, lo que hace que estas estratagemas sean totalmente inútiles. No consideres este tipo de actividades de utilidad para tus espías, ya que sus esfuerzos no servirán para nada, o lo que es peor, rebotarán sobre tu reputación.

Sobre las coronaciones y las virtudes reales

Casi todo en un reino depende de las habilidades del Rey. El liderazgo es la única habilidad que tiene realmente importancia para un Rey. Si un nuevo Rey es un líder mediocre, lo más seguro es que vengan tiempos difíciles para el reino.

Si otro reino es los suficientemente incauto como para exponer a su Rey a tus ataques, declararle la guerra para matarle no supondrá demasiada pérdida de tu aún modesta reputación. Tu beneficio es inmenso, ya que su reino quedará inutilizado por el pobre liderazgo y la débil lealtad durante los años vitales de tu crecimiento y expansión.

El siguiente atributo más importante para un Rey es la nacionalidad. Súbditos de la misma nacionalidad se sienten inevitablemente más leales hacia la corona, mientras que otras nacionalidades no son tan leales. Si el reino es fuerte, un Rey de una nueva nacionalidad puede ayudar a uno a convertir nuevas aldeas. Si el reino es débil, deberás decidirte por un líder cuya nacionalidad coincida con la de la mayoría de los líderes y especialistas del reino. Los principales súbditos de tu reino pueden perder lealtad si el nuevo Rey es de una raza extranjera.

El último atributo importante de un Rey es su destreza en el combate. Puede haber ocasiones en que su supervivencia y quizás la propia supervivencia del reino dependa de sus habilidades como soldado. Un guerrero fuerte con gran destreza y entereza es más probable que conserve su pellejo y su corona.

Sobre los rumores y otros consejos

Se siempre un amo firme con tus campesinos. Excepto durante las campañas militares, mantén un general en la fortaleza de cada aldea. Sin su implacable presencia, los malhumorados patanes no son capaces de hacer ni la más sencilla de las tareas.

Se dice que dos Torres de la Ciencia, dedicadas a la misma tarea de investigación, siempre combinan sus esfuerzos, consiguiendo descubrimientos más rápidamente.

Sí una fábrica detiene su producción debido al exceso de existencias terminadas que se van apilando, construye otro mercado enlazado con la fábrica.

El exceso de existencias se traslada rápidamente de la fábrica al nuevo mercado para su posible venta, permitiendo que la fábrica reanude su producción.

Asegúrate de que además de producir mercancías, las distribuyes. Las minas deben distribuir sus existencias a las fábricas, por un enlace directo o a través de un mercado, caravana y/o barco. Las fábricas deben distribuir las existencias terminadas a uno de tus mercados, incluso si el mercado está en la aldea de otro reino. Un comerciante inteligente comprueba periódicamente el contenido de los mercados, barcos y caravanas para garantizar que las mercancías son realmente depositadas y vendidas. De forma periódica te encontrarás con que una ruta que al principio daba beneficios deja de pagar bien, debido posiblemente a la competencia local, o a los estragos de la guerra.

Cuidado con los que intentan unirse a tu reino, seguro que entre ellos se encuentra algún espía. Observa atentamente la parte del mundo desde donde se pronuncian a favor de tu reino. Los nuevos súbditos que vienen de aldeas neutrales lejanas seguramente que son espías y deben ser rechazados inmediatamente. Si aceptas a súbditos semejantes, instálalos en una aldea individual y lejana donde no puedan causar muchos estragos. Además, un general inteligente mantiene ocho soldados en cada fortaleza, ya que una guarnición con menos es una invitación abierta para los espías encubiertos.

Se rumorea que los pergaminos del poder que están en manos de los Fryhtans no tienen nacionalidad. Es la mano del hombre que mata al Gran Todo la que influye en el pergamino, convirtiéndose a la nacionalidad de dicho hombre. Si esto es cierto, un gobernante puede conseguir distintos pergaminos utilizando distintas nacionalidad para combatir a los Fryhtans. Claro que el pergamino no sirve para mucho si uno no tiene suficientes súbditos de su nacionalidad para construir una sede del poder y ocuparla con el número adecuado de devotos y un líder.

Glosario

aldea
Edificio que da trabajo a granjeros campesinos para cultivar alimentos. También se dan otro tipo de actividades en las aldeas.

arma
Unidad diseñada puramente para la guerra.

arma avanzada
Consulta arma.

arrastrar un cuadro
Técnica estándar de Windows 95 que consiste en pulsar el botón principal del ratón y arrastrar el ratón manteniendo pulsado el botón. Al arrastrar el ratón aparece un cuadro de líneas intermitentes o discontinuas. Al liberar el botón, todas las unidades del interior del cuadro quedan seleccionadas.

ballesta
Unidad y arma. Debe ser investigada en una Torre de la Ciencia y creada en una fábrica de armamento. La ballesta utiliza una soga y un fuerte resorte para disparar largas jabalinas con más potencia que una ballesta de mano. Las versiones avanzadas pueden disparar varias jabalinas o jabalinas incendiarias.

barco
Unidad que sólo puede moverse por el agua. Los barcos pueden ser mercantes, transportes, carabelas o galeones.

cañón
Unidad y arma. Debe ser investigada en una Torre de la Ciencia y creada en una fábrica de armamento. El cañón utiliza pólvora para disparar una piedra o bala hueca. Algunas balas se rellenan de explosivos y/o compuestos incendiarios.

carabela
Tipo de barco que puede transportar unidades y mercancías comerciales (existencias mineras y/o existencias de productos). La carabela es un barco increíblemente versátil y marinero, capaz de llevar a cabo exploraciones y comercio a grandes distancias.

caravana
Unidad que no es de combate que transporta existencias mineras o de productos entre minas, fábricas, puertos y mercados de tu reino y a mercados de otros reinos.

catapulta
Unidad y arma. Debe ser investigada en una Torre de la Ciencia y creada en una fábrica de armamento. La catapulta utiliza una soga y un fuerte resorte, o brazo de carga, para lanzar bolas de piedra o paquetes llenos de compuestos explosivos y/o incendiarios.

clic
Técnica estándar de Windows 95 que consiste en pulsar y soltar el botón principal del ratón; botón izquierdo en el caso de configuración para diestros y derecho para zurdos. Es mejor no mover el ratón entre la pulsación y la liberación del botón.

clic con el botón secundario
Igual que el clic de ratón normal, excepto que se hace con el botón secundario del ratón; botón derecho en el caso de configuración para diestros e izquierdo para zurdos.

color
Cada reino está representado por un color diferente.

construcción
Acción de crear un edificio. Una sola unidad, trabajando sola, puede crear un edificio. Normalmente supone invertir tiempo y oro (dinero).

contraespía
Espía que se encuentra en el interior de uno de tus propios edificios; su presencia contribuye a la defensa del edificio de espías enemigos que pueden estar también en su interior.

destreza
Habilidad única que adquiere o en la que se entrena un granjero campesino. Cuando un granjero campesino tiene destreza, se convierte en un especialista.

devoto
Súbdito en una sede del poder que trabaja para invocar un Ser Supremo.

dinero
Consulta oro ($).

dispersar
Acción de eliminar voluntariamente uno de tus edificios o unidades.

doble clic
Igual que el clic de ratón normal, excepto que se hace dos veces y sucesivamente de forma rápida.

Dragón
Ser Supremo normando. En el juego sólo puede ser invocado desde la sede del poder normanda.

edificio
Instalación fija creada por el jugador. Las aldeas, fortalezas, minas, fábricas, torres, puertos, mercados y sedes del poder son edificios.

enlace
Conexión entre dos edificios cercanos. Los enlaces pueden estar abiertos, cerrados o inactivos.

especialidad
Destreza que posee un especialista. Por ejemplo, la especialidad de un minero es la Minería.

especialista
Todo súbdito con destreza. Se incluyen los Reyes, generales, soldados, espías, mineros, fabricantes, especialistas en construcción, investigadores y devotos.

especialista en construcción
Súbdito que posee destreza en la especialidad Construcción y que puede construir cualquier tipo de edificio.

espía
Súbdito con la especialidad de Espionaje. Los espías pueden también poseer una segunda especialidad.

existencias de productos
Producción de una fábrica.

existencias mineras
Producción de una mina.

fábrica
Edificio que da trabajo a especialistas en fabricación para convertir existencias mineras en existencias de productos.

fábrica de armamento
Edificio que da trabajo a especialistas en fabricación para crear armas.

fabricante
Súbdito que posee destreza en la especialidad Fabricación y que puede trabajar de forma productiva en las fábricas.

Fénix
Ser Supremo griego. En el juego sólo puede ser invocado desde la sede del poder griega.

fortaleza
Edificio que puede albergar a un general o Rey y hasta ocho soldados. Ejerce determinada influencia sobre los edificios y súbdito que la rodean.

Fryhtan
Monstruo extraño y siempre hostil. Los Fryhtans viven en guaridas en donde guardan los pergaminos del poder.

galeón
Tipo de barco que puede transportar unidades y mercancías comerciales (existencias mineras y/o existencias de productos). Los galeones son los bar-

cos más grandes y fuertes disponibles, que representan la cima del diseño de embarcaciones.

general
Tipo de unidad y súbdito. Los generales actúan como líderes militares y políticos.

granjero campesino
Súbdito sin nivel de especialización que cultiva alimentos mientras está en una aldea.

guarida
Lugar donde viven los Fryhtans.

Hipnotizador
Ser Supremo japonés. En el juego sólo puede ser invocado desde la sede del poder japonesa.

investigador
Súbdito que posee destreza en la especialidad Investigación y que puede trabajar de forma productiva en las Torres de la Ciencia.

Jing Nung
Ser Supremo chino. En el juego sólo puede ser invocado desde la sede del poder china.

Kukulcan
Ser Supremo maya. En el juego sólo puede ser invocado desde la sede del poder maya.

lanzafuegos
Unidad y arma. Debe ser investigada en una Torre de la Ciencia y creada en una fábrica de armamento. Los lanzafuegos disparan un torrente de llamas a corta distancia; son los primitivos lanzallamas.

lealtad
Buena voluntad que posee un súbdito para obedecer las órdenes y seguir formando parte de su reino actual. Cuando la lealtad es 30 o inferior, el súbdito puede rebelarse, desertar a otro reino o desertar y convertirse en neutral.

líder
Rey o general.

mercado
Edificio que permite recoger, dejar y adquirir existencias mineras y existencias de productos.

mercante
Tipo de barco que sólo puede transportar mercancías comerciales (existencias mineras y existencias de productos).

mina
Edificio que da empleo a mineros para convertir recursos naturales en existencias mineras.

minero
Súbdito que posee destreza en la especialidad Minería y que puede trabajar de forma productiva en las minas.

nacionalidad
Toda la gente del juego pertenece a una de las siete nacionalidades: china, griega, japonesa, maya, normanda, persa o vikinga. Inicialmente, cada reino comienza con una sola nacionalidad, pero es posible y muy probable que cada reino llegue a tener súbditos de varias nacionalidades.

oro ($)
Riqueza de un reino, también conocido como dinero. El oro está representado por el icono $.

pergamino
Pantalla que muestra información específica (pergamino de Reinos, pergamino de Aldeas, etc).

pergamino del poder
Elemento necesario para construir una sede del poder. Existe un pergamino por cada nacionalidad; no puedes construir una sede del poder de una nacionalidad concreta si no tienes el pergamino de la nacionalidad. Una vez que es obtenido por un reino, éste lo conserva para siempre.

puercoespín
Unidad y arma. Debe ser investigada en una Torre de la Ciencia y creada en una fábrica de armamento. Los puercoespines se rellenan de compuestos explosivos e inflamables muy potentes y pueden explotarse únicamente disparándolos con una potente arma avanzada.

puerto
Edificio donde se construyen los barcos y donde se cargan y descargan existencias mineras y existencias de productos.

recursos naturales
Posición en el mapa donde puede situarse una mina; también, es la cantidad de material que puede explotarse en una ubicación. Una mina en funcionamiento convierte recursos naturales en existencias mineras.

reino
Una de las “facciones” del juego. Cada jugador, humano u ordenador, actúa como un reino. No se admiten más de siete reinos. Aunque inicialmente un reino está formado por una sola nacionalidad, a medida que el juego avanzada, la mayoría de reinos acaban con súbditos de varias nacionalidades. Un reino, por lo tanto, no significa lo mismo que nacionalidad.

reputación
Opinión general que tiene la gente sobre un reino. Se trata de la opinión global mantenida por toda la gente del mundo y que influye en los súbditos propios del reino y en las actitudes de otros reinos.

resistencia
Valor que indica la actitud contraria que tiene una aldea a formar parte de tu reino. Cuanto menor sea el valor de resistencia, mayores son las posibilidades de que se unan a tu reino.

rey
Tipo de unidad y súbdito. Cada reino tiene un solo Rey. El Rey también actúa como un general.

Sanador
Ser Supremo persa. En el juego sólo puede ser invocado desde la sede del poder persa.

sede del poder
Edificio que utilizan los devotos de un líder y los granjeros campesinos para invocar un Ser Supremo. Consulta también pergamino del poder.

Ser Supremo
Tipo especial de unidad que sólo existe cuando es invocado desde una sede del poder y su existencia está limitada a un corto período de tiempo.

soldado
Súbdito con liderazgo (no utilizado) que vive en una fortaleza, normalmente bajo el liderazgo de un general o Rey de la misma fortaleza.

súbdito
Unidad humana que posee cualidades humanas, incluyendo la lealtad.

Thor
Ser Supremo vikingo. En el juego sólo puede ser invocado desde la sede del poder vikinga.

Torre de la Ciencia
Edificio que da trabajo a investigadores para descubrir nuevas armas y barcos.

transporte
Tipo de barco que sólo puede transportar unidades.

tropa
Grupo de hasta ocho soldados más un Rey o general, todos en el interior de la misma fortaleza.

unidad
Todo lo que se mueve y que está bajo el control de un reino. Las unidades incluyen súbditos, barcos, armas y Seres Supremos.

vigor
Cantidad de daños que una unidad o edificio puede soportar antes de ser aniquilada o destruido.

Créditos

Interactive Magic

Productores ejecutivos	Ray Rutledge, Joe Rutledge
Director del proyecto	Steve Wartofsky
Director de calidad	David Green
Coordinador de pruebas	Brian K. Davis VII
Probadores internos	Joe Allen, JP Bernard, Ismini Boinodiris, James Cowgill, Chris Gardner, Carlin Gartrell, Anthony Lazaro, Sean McDaniels, Mike Metrosky, Mike Pearson, Marc Racine, Chuck Rice, Jason Sircy, Adam Turner, Ted Wagoner, Greg Young
Probadores externos	Richard Arnesen, Bryan Caldwell, Kent Coleman, Al Demauro, Chris Edwards, Michael Garrett, Raymond Graham, Tom Harlin, Ben Herd, Allen Holland, Steve Lieb, Mark Logsdon, Phil Natta, David Newman, Leon Oosterwijk, Greg Ottoman, Jim Pedicord, Louis Rhodes, Dean Robb, Todd Strobl, Benjamin Van Hoeson
Editor del tutorial de software	Steve Wartofsky
Manual	Arnold Hendrick, Sara Ley, Brian Tate
Edición y organización del manual	Sarah O’Keefe and Alan Pringle de Scriptorium Publishing Services, Inc. Lorraine Elder de MetroGnome, Inc.
Jefe de marketing del producto	Angela Lipscomb

Enlight Software

Dirección del proyecto	Trevor Chan
Diseño	Trevor Chan
Programación principal	Trevor Chan
Programación	Alex Leung, Gilbert Luis
Gráficos y animaciones	Lok Cheung, Dennis Fong, Chris Whitehouse, Cheri Lee
Manual, tutorial e investigación histórica	Chris Whitehouse
Música	Bjørn Lynne
Efectos de sonido	Chris Whitehouse, Bjørn Lynne
Dirección de pruebas de versiones Beta y relaciones públicas	Fiona Hau
Agradecimientos especiales	Sorin Cristescu, Sylvia Duggan, Tom & Chris Hepner, Kei Iikawa, Sven Johansson, Ramin Mennati, Reza Mirbaha, Meridith Naeff-Snijder, Christoph Schuppius, Kayoko Takata, Dr. J.G.J. ter Haar, Jay Tharp, Björn "SwedBear" Tidal, Jeff Truelsen
Probadores externos de versiones	Beta Bjørn Almaasbakk, Steen Brage-Andersen, Chris Butcher, Gabriel Gils Cargo, Sorein Cristescu, Christopher Dagnon, Lord Grey Deathstalker, Troy Denkinger, Drew Fudenberg, Kevin Glowacki, Leonard Hemsen, Chris Hepner, Tom Hepner, Benjamin Van Hoeson, Bjørn "Streakk" Jørgensen, Robert Keating, Brian "Child Prodigy" Lander, Todd Lewis, Nico Lelièvre, Crist-Jan Mannien, Chris "Sgt. Shaggy" Massey, Ron Markey, Rob Mooney, Tomi J Nissinen, Sven Johansson, Christopher E. Johnson, Tim Jordan, Rick Lam, Dorian Ouer, Ralf Papen, Gaspar Peixoto, David Poythress, Ashley Richardson, Roland "Wheat King" Ryan, Anthony "Rasputin" Sage, Kent Schliiter, Christoph Schuppius, Robbie Simpson, Randy Smyth, Jay Tharp, Bjørn "SwedBear" Tidel, Jeff Truelsen, Ron Williams, Roger Yates, Christopher Yoder.